MICROSOFT NAM JE POSLAO HALO ZA PC!

THe GaMe®

XIII

COMMANDOS 3
AOM: TITANS
JEDI ACADEMY

MESEC PUN DOBRIH IGARA

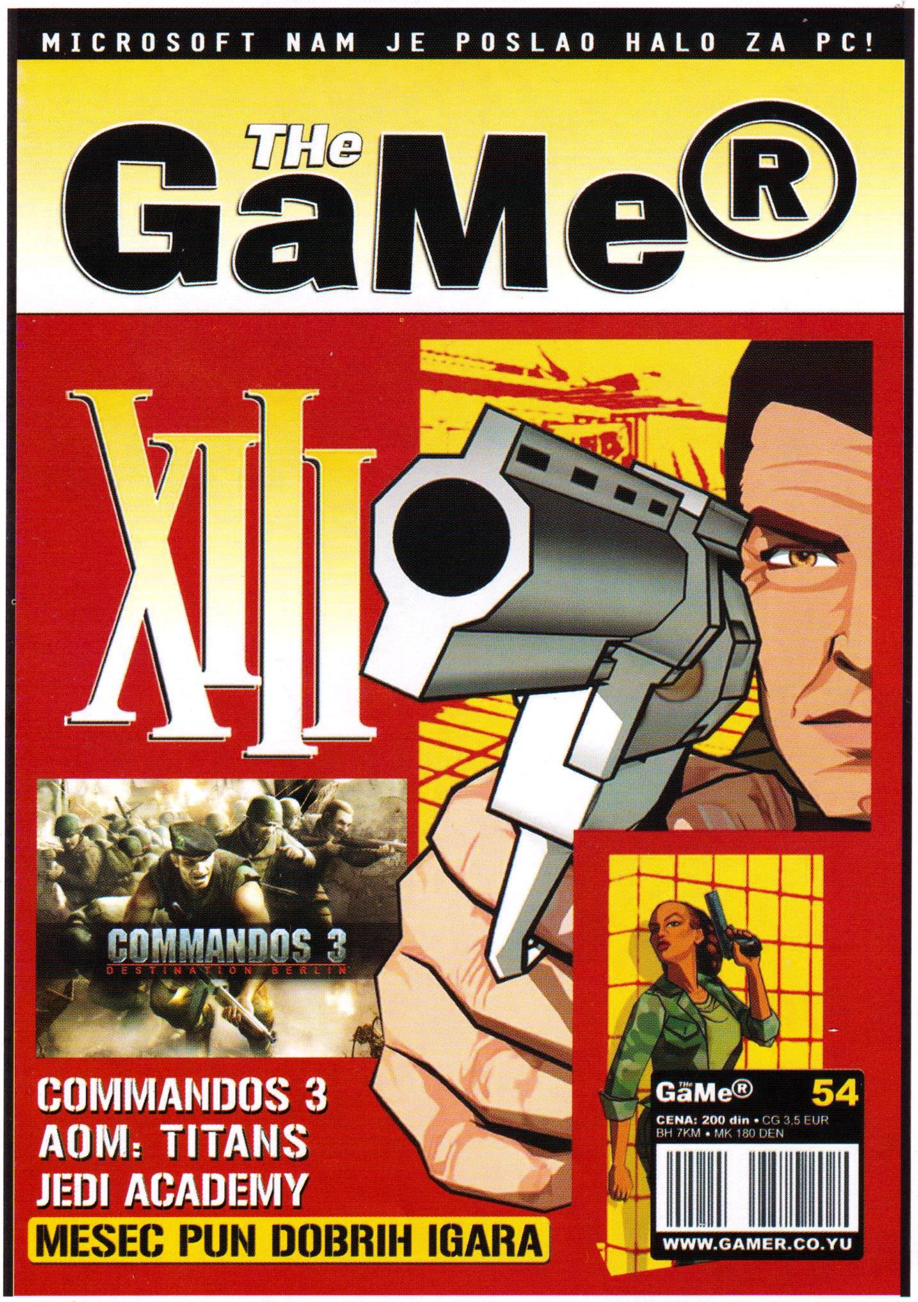
THe GaMe® 54
CENA: 200 din • CG 3,5 EUR
BH 7KM • MK 180 DEN
ISSN 1451-1002
9 771451 100007
WWW.GAMER.CO.YU

DFI
www.dfi.com
It's party time!
LanParty NFII ULTRA
NVIDIA® nForce 2 Ultra 400/MCP-T Chipset, Socket A
· Supports AMD Athlon™ XP Processor
· Supports DDR400/333/266
· Supports Dual Channel DDR400 Memory
· Dual Ethernet LAN
· AGP 8X, 5 PCI, 1 Serial ATA, IEEE1394
· 6 USB 2.0, 6 Channel Audio + Bracket Card
· RAID 1.5 (Supports RAID 0+1 with only 2 hard drives instead of 4)
· UV-sensitive round cable & round corner PCB
· Bundled kit: FRONTX & PC TRANSPO
Pc Transpo
FRONTX
RAID 15
www.lanparty.com.tw
LAN 2
LIVE UPDATE
Round Cable
Genie BIOS
EZ ON
EZ TOUCH
LanParty PRO875
Intel® 875P/ICH5R Chipset, Socket 478
· Supports Intel® Pentium 4 Processor
· Supports Hyper-Threading Technology
· Supports 800MHz Front Side Bus
· Supports Dual Channel DDR400 Memory
· Supports Performance Acceleration Technology (PAT)
· Intel® Gigabit CSA LAN
· AGP 8X, 5 PCI, 2 Serial ATA
· 8 USB 2.0, 6 Channel Audio + Bracket Card
· RAID 1.5 (Supports RAID 0+1 with only 2 hard drives instead of 4)
· UV-sensitive round cable & round corner PCB
· Bundled kit: FRONTX & PC TRANSPO
UV SENSITIVE
HYUNDAI
ImageQuest MONITORS
www.hyundaiQ.com
NEW!
V560 - 15", 0.28 mm, 57KHz, MPR II max: 1024x768 @ 60 Hz, optimal: 800x600 @ 85 Hz
V770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TC099 max: 1280x1024 @ 60 Hz, optimal: 1024x768 @ 85 Hz
QV770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TC099 max: 1280x1024 @ 60 Hz, optimal: 1024x768 @ 85 Hz
Q790 - 17", 0.25 mm, 97KHz, TC099 max: 1600x1200 @ 75 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
F790D - 17", 0.25 mm, 96KHz, TC099, max: 1600x1200 @ 75 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
Q910 - 19", 0,25 mm,107KHz, TC099 max: 1600x1280 @ 85 Hz, optimal: 1280x768 @ 85 Hz FLAT SCREEN
P910+ - 19", 0.26 mm, 107KHz, TC099 max: 1600x1200 @ 85 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz
F910 - 19", 0.25 mm, 110KHz, TC099, max: 1600x1200 @ 85 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
Q15 - 15", 0.297 mm, TFT, TC099, max: 1024x768 @ 75 Hz, optimal: 1024x768 @ 60 Hz
Q17 - 17", 0.264 mm, TFT, TC099, max: 1280x1024 @ 75 Hz, optimal: 1280x1024 @ 60 Hz
Mustek
www.mustek-europe.com
Digital cameras
Gsm@rt mini 1, 2, 3 & LCD 3
Ultramini size, Auto rechargeable
MDC 3000, MDC 3500, MDC 4000
DV 2000, DV 3000, MDC 5500Z
NEW!
Scanners
Be@r Paw 1200 CU plus USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 1200 TA USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 2400 CU USB A4 1200x2400 dpi
Be@r Paw 2400 TA USB A4 1200x2400 dpi
ScanExpress 1200 UB USB 600x1200 dpi
ScanExpress Parallel A3 300x600 dpi
Be@r Paw 1200 F USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 2448 CU Pro USB2.0 A4 1200x2400 dpi
Automatic Document Feeder
NEW!
Business card Scanner
UPS Power Must
400VA, 600VA, 800VA - smart
Genius
VELIKI IZBOR MIŠEVA
SPEED WHEEL - Volan, menjač,pedale
SPEED WHEEL - Force Feedback
JOYSTICK - G08,G09,G12,F-22X,F-23,F-31D, F33
SPEAKERS - Q-06 120W, K-10 200W,
SP-Q 2.1 Slim 320W 2 SATELITS, SW 5.1 Channel Surround System Subwoofer, 5.1 Home Theather, Sound Card 5.1
MICROPHONES, HEADPHONES, GRAPHIC TABLET, HUB 10 Mbit, 100 Mbit
HEADPHONES WITH MICROPHONE,
jazPiper
C10 MP3-CD PLAYER
Audio CD, MP3 CD, ID3, LCD screen
CDR&CDRW compatibile
Charger, rechargeable batteries
XS64 MP3 PLAYER
Compact & slim pocket player,
Voice recording, 64 Mb,
Windows, Mac & Linux compatibile
D64U MP3 PLAYER
64mb built-in flash memory,
supports Smartmedia card,
Fast USB data transfer
UBit2 MP3 PLAYER
128mb built-in flash memory,
voice recording, ID3, USB flash disc,
Fast USB data transfer, LCD display
Voice recording,support Windows, Mac & Linux
NEW!
PROVIDEO
PRO Video - Satelitte TV tuner
PRO Video - TV tuner with FM, teletext and remote control
PRO Video - TV/FM tuner USB
PRO Video - TV tuner USB 2.0
NEW!
MediaFORTE multimedia
Sound card 4 channel + FM radio
Quad Extreme
FM radio card RADIO LINK
GlacialTech Inspiring Cooling Technology
GlacialTech
IGLOO
procesor cooleri
DODATNA OPREMA Stalci za monitore i printere, držači papira, podloge za miša, kutije za diskete i CD diskove, prazni CD diskovi, ZIP diskete, adapteri, riboni, kertridži za ink jet printere, CD ROM cooleri
VELIKI IZBOR KABLOVA
Computer Dream
www.computerdream.co.yu
Maloprodaja: Nemanjina 4, Beograd, Tel: 011/3610-310, 3610-613
Veleprodaja: Đorđa Kratovca 46, Tel: 011/457-247, 458-361, 434-851

Želite jeftinije ?
Izvolite !
MX310 40.-
Logitech
Logitech MX500
45.-
Logitech MX300
35.-
40.-
Logitech Internet Navigator Keyboard SE
WWW.PYRAMID.CO.YU
ComputerLand
optical
MX series PERFORMANCE MICE
Logitech
Beogradski sajam, ispred hale X, tel: 655-485, 655-903

SADRŽAJ

OKTOBAR 2003



Najave

Call of Duty 8

▶ Iskusite sve strahote rata iz perspektive običnog pešadinca, vojnika koji nije predviđen da bude vođa, već da bez pogovora prihvata naređenja i pokuša da preživi. Call of Duty vam omogućava upravo to.

Legends of Aranna 12

Ultima X Odyssey 16

Ekskluzivno

HALO: Combat Evolved 30

MEDAL OF HONOR: Pacific Assault 34

XIII 37

Film i DVD

Zvezdane staze Nemesis 18

Zona Zamfirova 18

▶ VHS I DVD izdanje i na našem tržištu

Live

ECTS 2003 20

▶ Drugi sajam koji se po značaju može uporediti sa E3 je Electronic & Computer Trade Show - - ECTS koji se već nekoliko godina održava na evropskom tlu, a ujedno predstavlja i najveću evropsku manifestaciju tog tipa

Najprodavanije PC igre za kraj avgusta 2003. 23

Vesti iz sveta biznisa 23

Za čim lude u svetu 25

Ovo neće skoro 26

Šuška se 27

Flash live 28

GM kutak

Fading sun 86

Mač i magija - Pištolji i puške 88

Ekskluzivno

XIII

Ah, gle divnoga li sveta Stripa, ma pogledajte samo ljudi! U kombinaciji vrhunskog pisanja sa prelepim slikama, pripovedanje obija potpuno novu dimenziju. Da, da, stripovi su prilično sjajni, iako ih obično čitaju klinci ili mega kreteni sa previše vremena i novca kao i oni ofucani kolekcionari koji menjaju prvi broj za rođenu babu.

Završetkom leta nekoliko stvari postaje neminovno. Nema više kupanja na Adi, počinje škole i stiže novi broj Gamer-a, a za pretplatnike i novi Gamer CD. Kao i svaki put u njemu nalazite sve ono što bi da skinete sa neta ali ne možete. Dakle čeka vas veliki broj vrlo korisnih stvari: demoi, pečevi, varanja, trejleri, možda poneki review koji sticajem okolnosti nije stigao da uleti u broj itd. Kao što ste već navikli na CD-u se nalaze i svi korisni programi koji su opisani u aktuelnom broju časopisa. Zato uživajte uz Gamer CD-a, a onda novi broj i sledeći CD...

■ Multiplayer

Multipalyer 80
▶ Napokon imamo prilike da vidimo novine koje donosi Counter-Strike v1.6!

Multi vesti 81

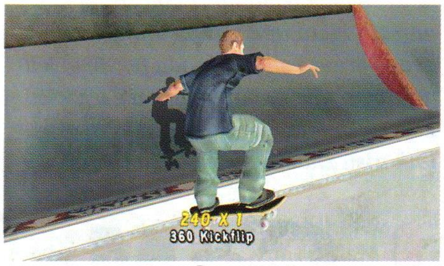
■ Net

Veb sajtovi 80
Web vesti 84
Shareware i freeware 84

■ Reviews

Age of Mythology: The Titans 42
Madden NFL 2004 45
Heaven and Hell 48
State of Emergency 50
Jedi Knight: Jedi Academy 52

Lionheart: Legacy of the Crusaders 56
Neighbours from Hell 58
Northland 60
Tron 2.0 62
Commandos 3: Destination Berlin 66
Ghost Master 74
Tony Hawks pro Skater 4 72



Chaser 74
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II 77

■ Prva pomoć

Splintercell Walkthrough 2. deo 90
Cheats 91

Novi broj Gamer-a u prodaji od 28. oktobra 2003. godine

■ Hardware

Hardware vesti 94
Hardware Q&A 95
DFI LAN PARTY NF2 ULTRA 400 97
▶ Computer Dream je pribavila od proizvođača DFI, matičnu ploču za AMD procesore, a namenjenu baš za LAN žurke. Sudeći po karakteristikama i opremi koja se isporučuje uz ovaj proizvod, Lan Party NF2 Ultra 400 je namenjena onima koji bi želeli da izvuku maksimum iz svoje mašine, a da se pri tom efikasno, brzo i bezbolno priključe u svaku lokalnu mrežu.

Creative Labs Inspire T7700 7.1 102
ASUS DRW-0402P ili ASUS DRW-0402P/D ? 104

pismo urednika

Tog septembra 2003. godine prvi srpski fudbalski klub je (relativno uspešno) debitovao u Ligi Šampiona, igrala se PR beta Halo-a na PC računarima, a svetska informatička scena se polako počela oporavljati od šoka izazvanog ekspanzijom msblast virusa.

O ovome je brujala štampa, ali ako niste ništa čuli (o virusu , a ne o Partizanu) niti preduzeli, onda je zasigurno i vaš računar već poodavno zaražen (počinjem da zvučim kao autor tekstova eminentnog list "Zona Sumraka"). Virusi postoje od kada i računari, te pojava još jednog ne bi privukla toliko pažnje da se ne radi o zaista interesantnom parčetu softvera. Naime dosada su se tvorci ovih napasti oslanjali koliko na greške u operativnim sistemima i programima za pristup Internetu, toliko i na neiskustvo odnosno glupost samih korisnika računara. Pravilo da je čovek sam sebi najveći neprijatelj omogućilo je da čak i najneinventivnije napravljene trojance i crve startuje sam korisnik računara u želji da na Internetu pogleda slike razgolićene Ane Kurnjikove ili Britni Spirs.

Msblast je ionako alarmantno stanje pogoršao činjenicom da je sposoban da se širi bez ikakve aktivnosti korisnika. Dovoljno je da koristite operativni sistem zasnovan na NT jezgru (Win NT, 2000, XP) i da ste na globalnoj mreži dovoljno dugo da vas neki od zaraženih kompjutera "namiriše" pa da nagrabusite. Džabe oprezno otvaranje Word dokumenata i sumnjivih priloga uz poruke, izbegavanje bezobraznih sajtova i "kliktanja" tamo gde se ne sme, ako vam je sudbina okrenula leđa. No, pošto je zamišljen kao upozorenje Msblast je više dosadan nego destruktivan. Ipak dovoljno je da znamo da je napravljen pa da se zabrinemo, možda scene iz niskobudžetnih filmova, u kojima je dejstvo virusa predstavljano iznenadnim zatamnjenjem ekrana uz neizbežnu pojavu jarkim bojama napisane poruke "Virus Warning", postanu stvarnost.

Instalirajte zakrpe, čitajte Gamer, osvežavajte Antivirusne programe i nadajte se da ste rođeni pod srećnom zvezdom, izgleda da nam nema druge.

Eh da, tog septembra 2003 godine izašao je i Gamer br.54.

Uroš Jojić
glavni i odgovorni urednik

Vi nama, mi vama

Vaša pisma sa pitanjima i predlozima kako da poboljšamo časopis kao i uvek očekujemo sa nestrpljenjem, a usput vas podsećamo da nam možete pisati na **redakcija@gamer.co.yu** kao i na adresu **The Gamer, P.Fah 32, 11050 Beograd 22**. Naglašavamo da se naš sajt na **www.gamer.co.yu** redovno ažurira, te da će te i na njemu moći da pronađete sve ono što vas interesuje kao i dodatne informacije kojih nema u novom broju

✉ Profesionalizam Gamera na testu

Poštovani,

Dugo se raspravljalo o profesionalnosti i nepristrasnosti u novinarstvu, ali smo svi mi znali da put do njih nije baš tako lako. Čitajući komp. časopise znao sam da ne mogu biti iznenađen jer su pred mene stavljane samo činjenice.

Ipak. nedavno sam uzeo Gamer u svoje ruke i video jedan toliko pristrasan i krajnje subjektivan tekst.

Naime, u septembarskom izdanju Gamera na stranama 87-88 je objavljen tekst o RPG klubovima u našoj zemlji. Pominjan je klub u Zrenjaninu, Beogradu (Zmaj) i Novom Sadu (Valhala), ali na moje ogromno zaprepašćenje nije nigde pomenuto da je Dragon (prva RPG knjižara u Jugoslaviji) počeo da radi i kao Klub ljubitelja društvenih i didaktičkih igara. Za svoje kratko vreme postojanje (oko 2 meseca) uspeo je da okupi oko 110 članova, da održi 2 velika Magic turnira i ogroman broj manjih. Da se u njemu svakodnevno održavaju razne RPG avanture, da svaki dan ima oko10-15 ljudi koji dođu samo da bi igrali Magic. Da se igra i MageKnight i MechWarriror i Mordheim i Warhammer. Da su cene pića i viš nego smešne (i da se ima dozvola za točenje).

Još jedna zamerka: Klub Valhala je nahvaljen kao raj za RPG-ovce, a niko ne pominje da isteruju ljude iz kluba ako ne plate članarinu, moram da pomenem da se u Dragon-u članarina ne naplaćuje.

Da završim: učinjena je velika nepravda klubu Dragon i nadam se da ćete sve uraditi da to ispravite.

Vaš Mario, Novi Sad

>> Izvinjavamo se, mnogo se izvinjavamo, ako smo nekim od objavljenih tekstova nekog povredili ili učinili nepravdu. Trudimo se da budemo potpuno objektivni i što manje podložni uticajima sa strane. Ne finansiraju nas političke partije, nismo strani špijuni niti unutrašnji neprijatelji, u redakciji imamo jednak broj Zvezdaša i Grobara, a podjednako volimo i Soledad i Žade.
Tekst iz prošlog broja je imao za cilj da informiše o situaciji na RPG sceni u našoj zemlji, a ne da posluži kao reklama za pojedine klubove. Naveli smo informacije koje su nam bile poznate sa ciljem da čitaoce iz Zrenjanina, Beograda i Niša informišemo o postojanju klubova u njihovom gradu, kao i da stimulišemo ljude iz drugih gradova da se organizuju na sličan način.
Nismo svemogući niti sveznajući, te smo Marijevo pismo objavili kao dopunu tekstu iz prošlog broja. Ako imate neku informaciju za koju smatrate da je dovoljno interesantna i drugim čitaocima, ili smo vas nekim našim stavom isprovocirali, slobodno nam pišite.
GM Ranko - Slične primedbe mogu da stave i drugi klubovi u Beogradu kojih ima i jako lepo rade, ali i drugi. Zbog toga sam u tekstu naglasio da su mi dobro poznata trvenja između klubova, organizacija i grupa. Na žalost, moj posao nije da izigravam vrhovnog sudiju RPG zajednice u Srbiji i Crnoj Gori, već da predstavim ljude koji rade. Knjižara Dragon nikako ne može biti zapostavljena, budući da se ja veoma lepo družim sa g.dinom Kamenovim. Eto na primer, od "rođenog" kluba Zmaj, dobio sam kritike zbog toga što opisujem neke tamo Zrenjanince, a ne njih koji su najbolji, a od samih Zrenjaninaca dobio sam packe što nisam sve rekao o njima, jer oni su u međuvremenu napravili još jednu reorganizaciju itd. Svetu se nemože ugoditi!

✉ "4um is on d roud agen"

Zdravo Gamer,

Pišem ti ponovo ne bi li jednom i ovo moje pismo bilo pročitano. Znam, gužva je i stiže puno pisama, veliki su prohtevi čitalaca :-). Ne tražim da moje pismo bude objavljeno ali bih zaista bila srećna-and-zadovoljna kad bi odgovorio na moje pitanje.

Sta se dešava sa forumom na sajtu Gamer-a?

Čini mi se da ne radi jer svaki put kada pokušam da se prijavim otvara se nova str. sa *Error 404* porukom. Isto se dešava kada pokušam da otvorim bilo šta sa osnovne forum strane.

O.K. To je što se mog pitanja tiče. A u vezi sa svim ostalim: SVAKA ČAST! Mnogo ste napredovali i nastavite tako. Neću reci da ste prosto savršeni jer niko/ništa nije savršeno :-) Ako, pak, odlučite da objavite ovo pismo (ako ga i pročitate) iskoristila bih priliku i pozdravila sve čitaoce i čitateljke Gamer-a.

Što je i od mene, dosta je. Pozdrave i čestitke (uz pesmu ... :-)) primite od

Milice sa Novog BG

>> Veliki broj vas nam je u pismima zamerao problematičan rad foruma sa sajta www.gamer.co.yu Razočaranost čitalaca je bila opravdana, pošto je sasvim prirodno da jedan ovako značajan časopis koji se uz to bavi temama iz oblasti računarskih igara ima i odgovarajući onlajn deo. Forum koji je do sada postojao jednostavno nije radio, pa poruke o grešci koje ste dobijali kada ste otišli na njegov link nisu značile da nešto sa vašim

MALI OGLASI The GaMe®

Poštovani čitaoci i firme, obaveštavamo Vas da od sledećeg broja uvodimo rubriku mali oglasi, prostor namenjen za kupovinu, prodaju i razmenu opreme i konfiguracija.
Oglasi mogu biti tekstualni ili uokvireni, crno-beli ili u koloru.

Kontaktirajte redakciju u vezi ostalih informacija.
REDAKCIJA@GAMER.CO.YU, WWW.GAMER.CO.YU, tel: 011/380 77 12, 380 77 36

brauzerima nije u redu.
No budućnost koja obećava je pred nama, a na mrlje iz prošlosti treba zaboraviti. Forum opet radi, doduše lista sa već registrovanim korisnicima je izbrisana pa je potrebno opet se prijaviti, ali sve drugo radi kao sat. Svakim danom broj tema je sve veći, a do pre desetak dana bio je otvoren i konkurs za moderatore.

Iskoristiću priliku da vas zamolim da nam se u ovoj rubrici ne obraćate za pomoć pri savladavanje problematičnih nivou iz igara, nego da pitanja ovakvog tipa postujete na forumu.

VEEEELIKO RAZOČARENJE

Kao prvo da kažem da razočarenje nije u vas i vaš časopis (bar ga još nije bilo :)) nego baš naprotiv časopis vam je super:

dizajn je dobar, rubrike su dobre i po dužini i po sadržaju (jedino me onaj GM kutak malo nervira jer nemam pojma čemu služi

i jedino sto mi se svidelo u njemu je The Legacy of Kain tako da ili mi objasnite čemu služi ili ga možete slobodno izbaciti),

posteri su relativno dobri ali bi bili bolji kad bi izbacili postere sa filmovima, cena je ... he he, ne bi da zalazim u tu temu jer ćete mnogo gadno proći (200 dinara jeste vi normalni:(( ).

A sad da pređemo na gorepomenuto razočarenje. Pošto sam velik Blizzard-ov fan (imam sve njegove igre sem Diablo2:Lord of Destruction pošaljite mi primerak ako imate viška:)) otišao sam na njihov sajt da se malo informišem o StarCraft:Ghost-u kad tamo nađem ,posle sveg mog divljenja i gledanja sličica, da će igra biti rađena samo za konzole. Kako su mogli to da urade svojim odanim igračima, kako vi ništa niste reagovali; tužite ih, tucite ih, samo ih naterajte da igru prebace na PC, i samo još da ... Dobro smirio sam se. Molim vas da ovo pismo objavite u časopisu pošto sam siguran da ima još njih koji dele moj bes i razočarenje.Još jednom pohvale za časopis i redakciju.

Pozdrav od Nenada

P.S. Izvinjavam se na svom ispadu ali morao sam to da uradim

>> Žao mi je Nenade, ali poslednjim primerkom Diabla2:LoD je kolega, inače strasan navijač Partizana, gađao linijskog sudiju. Pravda se da ništa drugo nije imao pri ruci.

Na sreću imamo još primeraka omiljene redakcijske igre sa Barbie u glavnoj ulozi - Barbie riding club pa, ćemo ti poslati jedan.

Što se objavljivanja pisma i iskaljivanja emocija tiče, ništa se ne brini ionako smo planirali da u redakciju dovučemo kauč i počnemo da se bavimo poslom psihijatra (to će za par godina biti najunosniji posao - nisi ni svestan koliko ljudi ima problem da kada sklopi oči vidi maskirane teroriste).

Inače tvoj predlog je usvojen, svi svo složili da odluku Blizzarda treba osuditi te smo poslali protesno pismo društvu za zaštitu životinja. O odgovoru ćemo te obavestiti.

Pismo meseca — *Gamer ispred svog vremena*

Gamer ispred svog vremena,

Ćao,Ćao,Ćao,guten tag,hello...

Ne smem da zaboravim ni jednog člana redakcije,od urednika do najnižeg saradnika, od Srba do Nemaca i Engleza. Skupljam Gamer već ihaj haj od prvog do aktuelnog broja 53. Javljam se da bih vam ukazao na neke greške u ovom ''sadašnjem''

1.zašto ponavljate tekst ispod dve potpuno različite slike:na 30 strani u opisu igre far cry piše: ''evo ga,pecaj na njega ostala nam je samo još jedna ležaljka, neće valjda on pre nas,a na 33 strani opet isti tekst.

2.na 26 strani u rubrici flash live dvaput ponavljate tekst o nba 2004.

3.Zašto pišete o igrama koje se nisu pojavile na našem tržištu.juče sam ja otišao u moj cd klub ,kad mi tamo kažu da star wars galxies (valjda se ovako piše) još nije izašao. Pomislim ja: ma oni nemaju pojma kako da nije izašlo, kad je gamer pisao o njoj. Odem u drugi, pa u treći, kad tamo ista priča, isto ste uradili i za igru Republic. Objašnjenje molim.

4.Kad bi cenu časopisa malo povećali za samo 10,20 dinara mogao bi da uz njega ide i cd. Zamislite samo koliko čitalaca imate, nije valjda da neki pc plus može,a vi ne.

5.Zar ne bi bilo bolje da se lista najprodavanijih igara odnosi na Evropu,a ne na Ameriku, jer i mi smo deo Evrope.

6.Vratite razbriguuuuuu.

7.Koliko je izašlo verzija Pacmana.

8.Ako postoje šifre za platoon koje su. (očajnički su mi potrebni).

9.U prošlom broju na naslovnoj strani ste napisali swg. ko bi to protumačio kao star wars galaxies. Ja sa pomislio da je to nastavak igre S.W.I.N.E.Molim vas da ne pišete besmislene skraćenice.

to bi bilo sve od mene. ĆAO SRDJAN

>> 1,2. Hajde i mi da uzvratimo pozdrave, a i da pohvalimo čitaoce. Kritike nas pogađaju (iako su opravdane), ali nam je sa druge strane drago što nas tako detaljno čitate da možete uočite greške ovog tipa. Iako se radi o očiglednim previdima, što nas koji sastavljamo tekst, što kolega koji vrše prelom, obećavam da ćemo pokušati da se popravimo.
3.Opisivanje igara koje se još nisu našle kod naših "distributera" softvera ne govori da imamo sposobnosti vidovnjaka pa smo u stanju da predvidimo šta će koja igra u budućnosti doneti. Naime, finalne verzije igara su gotove i pre nego što se zvanično puste u prodaju. Ovo je i logično jer producenti CD-ove moraju prvo odštampati, dostaviti prodavnicama, a često i čekaju najpovoljniji datum za početak prodaje. Kod nas je situacija još komplikovanija jer naši igrači čekaju da zvanične verzije budu razbijene i tako prosleđene do njih. Prednost koju steknemo u odnosu na sve druge leži u činjenici da sa nekim producentima imamo ugovore, te finalna izdanja stižu do nas i pre nego datuma određenog za premijeru, no (nemojte juriti u redakciju, niti obijati naša vrata), ovo ne bi mogli zloupotrebiti ni kada bi hteli jer su diskovi zaštićeni od kopiranja te radost igranja ne možemo podeliti sa drugima.
Pored ovoga, nesporazum može nastati i ako igrači ne obrate pažnju na napomenu da opisujemo betu, a ne finalnu verziju.
4. Dosta smo o ovome ranije govorili
5. Amerika je veće tržište (bar što se broja prodatih kopija tiče), a i ukusi ne bi trebalo da nam se preterano razlikuju
6. Povedi se primerom čitaoca čije je pismo u ovoj rubrivi objavljeno
7. Puno
8.Ne znam, postavi pitanje na forumu
9. Izvini *Čao*

Call of Duty

Rat iz perspektive prašinara

Skoro sam potpuno siguran da je 99% igrača, ljubitelja akcionih naslova, svesna koliko je drugi svetski rat kao tema zastupljen u video igrama. Sukobi i ratovi među narodima su obeležili istoriju, a sve mi se čini da je za izdavače video igara najvažnije koliko je neki sukob krvav - tj., što krvavije to bolje. E pa drugi svetski rat se u ovaj kalup sasvim lepo uklapa, krvavijeg sukoba u istoriji nije bilo. Međutim, moramo imati na umu da nisu sve igre sa temom WW II na istom nivou. Neki naslovi sa uspehom mogu da dočaraju atmosferu razaranja, ljudske patnje i stradanja, dok velika većina predstavlja samo bledi pokušaj unovčavanja trenutne popularnosti žanra. Pored navedenih postoje i igre koje se svojim kvalitetom izdvajaju i postavljaju trendove koje svi drugi slepo prate. Jedna od takvih igara je bez sumnje Medal of Honor: Allied Assault, pucačina iz prvog lica koju pokreće Quake 3 engine i koju su napravili momci iz razvojnog tima 2015 (izdavač je bio Electronic Arts). Kada se februara 2002. pojavio na tržištu bukvalno je oduševio i kritiku i igrače. Nagrade su počele da pljušte sa svih strana (među njima i nagrada za Igru godine). Razvojni tim se odjednom našao u centru pažnje i smešila mu se svetla budućnost. Međutim, ovi momci verovatno nisu uzeli u obzir da je finansijski uspeh mač sa dve oštrice. EA kao moćni tutor je hteo da usmeri MoH serijal u jednom smeru, dok je razvojni tim 2015 imao drugačije namere, pa su se izdvojili i formirali novi razvojni tim Infinity Ward. Sa sobom su poneli sve što im treba - talenat i znanje. Naoružani ogromnim iskustvom koje su stekli pravljenjem jedne od najboljih PC pucačina uopšte i uz veliku podršku novog izdavača Activision-a, tim sastavljen od dvadeset individualaca (koji su stvorili MoH: Allied Assault) je otpočeo rad na igri Call of Duty, intenzivnoj pucačini iz prvog lica i na mnogo načina logičnom nastavku MoH: Allied Assault. Samo što ova igra nije k'o MoH: AA.... daleko je bolja.

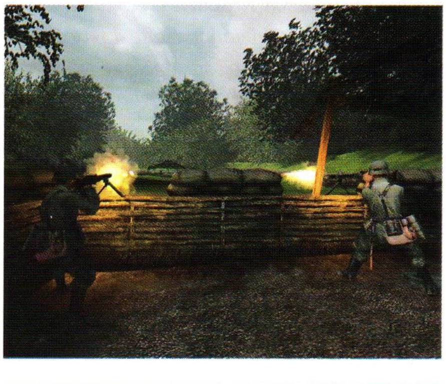
■ Game info

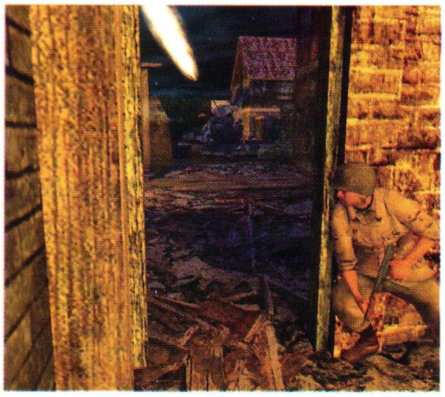
IZDAVAČ Activision
RAZVOJNI TIM Infinty Ward
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.callofduty.com/
DATUM IZLASKA 4. novembar 2003.

Iskusite sve strahote rata iz perspektive običnog pešadinca, vojnika koji nije predviđen da bude vođa, već da bez pogovora prihvata naređenja i pokuša da preživi. Call of Duty vam omogućava upravo to. Svaki ratni veteran će vam reći da su baš ti obični vojnici oni koji se nalaze u najžešćim sukobima na bojnom polju, osećaju miris krvi i baruta svuda oko sebe, dok im zvuci metaka i urlici raskomadanih neprijatelja i saboraca paraju uši. Igrač će se kao pripadnik jedinice suprotstaviti neprijateljskim snagama i probati da završi mnogobrojne misije u nekim od odlučnih bitaka i u autentičnim kampanjama drugog svetskog rata.

Donekle proširujući osnovnu ideju uvedenu u MoH: AA, Call of Duty vam omogućava da igrate kao Amerikanac, Britanac i Rus i to u međusobno povezanim kampanjama koje su razvučene na 24 misije. Ovde moram da vam napomenem da scenario za igru piše poznati scenarista i producent Michael Schiffer (radio na filmovima "Crimson Tide, "Colors," "Lean

"PUT KA BERLINU JE ZA AMERE I ENGLEZE SASVIM DRUGAČIJI OD PUTA KOJIM SU RUSI MORALI DA PROĐU, ŠTO SE ODLIČNO VIDI NA OSNOVU DIZAJNA NIVOA"





on Me," "The Four Feathers" and "The Peacemaker", itd.). Njegov glavni zadatak je da obezbedi da ova neverovatno intenzivna priča u stvari adekvatno odigra svoju ulogu i bude dovoljno privlačna u smislu karakterizacije likova i pripovedačkog aspekta. Sve tri kampanje u igri će biti potpuno različite, kako po dizajnu tako i po samom načinu odvijanja. Američka kampanja će biti orijentisana na akciju sa žestokim vatrenim okršajima i solidno uravnoteženom moći sukobljenih strana. Kampanju započinjete kao pripadnik legendarne 101. padobranske divizije koja se uoči samog D-Day-a desantom ubacuje iza neprijateljskih linija, ne bi li pripremila teren za D-Day invaziju. Ako ste možda igrali single-player demo onda znate o čemu ovde govorim. Napad na St.Mere Eglise crkvu iz demo misije u stvari predstavlja drugu misiju američke kampanje, koju karakterišu masovni napadi i sporo napredovanje protiv neprijateljskih snaga koje su temeljno ukopane u rovovima. Na primer, u misiji koja sledi iza St. Mere Eglise, vaša jedinica će dobiti naređenje da odbrani teško osvojenu poziciju od Nemaca koji nadiru. Dinamika igre se potpuno menja kada na horizontu primetite trio neprijateljskih tenkova koje prati brojno pojačanje u vidu pešadije. Ostatak vaše jedinice će učiniti sve ne bi li ih zadržao, ali je ipak na vama (igraču) da sačuvate osvojeni položaj. Da bi preživeli i ispunili cilj moraćete da mislite trista na sat i da se dobro pazite Panzer Faust-a. Jedna od stvari koja pojačava napetost i osećaj realnog je i to da se, za razliku od recimo naslova MoH: AA - Spearhead, nemački vojnici neće stalno iznova sponovati baš ispred vas i neće vas besciljno napadati do besvesti. Napredovaće dovoljno ubedljivo i realistično, pa će pojačati tenziju u igri i igranje učiniti vrlo uzbudljivim.

S druge strane britanska kampanja se dosta razlikuje od američke. Zasnivaće se

"RUSKI OFICIRI ĆE TERATI SVOJE GOLORUKE VOJNIKE DA JURIŠAJU NA NEPRIJATELJSKE POLOŽAJE NE BI LI OTKRILI NJIHOVU LOKACIJU I NJIHOV BROJ."

Dodatni info

- U igri će biti dvadeset četiri misije.
- Na pojedinim nivoima u igri će se na ekranu pored vas pojaviti bukvalno stotinjak vojnika, koji će trčati, pucati, ginuti, itd. Zaista masovna scena.
- Razvojni tim Infinity Ward se odlučio da im prvi naslov bude sa temom iz drugog svetskog rata, jer su već radili na toj temi, a kako tvrde o drugom svetskom ratu ima još toliko toga nepoznatog i novog da se kaže i istraži, da je odluka pala jednoglasno.
- U Call of Duty razvojni tim pokušava da dočara drugi svetski rat iz perspektive vojnika, člana jedinice, a ne iz perspektive usamljenog superheroja.
- Kako bi se što bolje pripremio za rad na igri i kako bi dešavanja u igri odgovarala pravim istorijskim događajima, članovi razvojnog tima su nabavili veliki broj knjiga i DVD-ova sa temom drugog svetskog rata i bacili se na učenje, a čak su i išli dotle da su bukvalno svaki komad oružja koji se pojavljuje u igri lično držali u rukama i išli na gađanje s njim, ne bi li približno osetili kako izgleda "prava stvar". Nadalje, razgovarali su sa velikim brojem ratnih veterana koji su im lično preneli neposredna iskustva iz borbe.
- Igra počiva na Quake III engine, ali je razvojni tim uradio brojne modifikacije: zamenjen je renderer, sistem animacija, AI, skripting sistem , kao i sistem kreiranja terena. Na to su dodati sistem vozila i artiljerije. Novi renderer je kompletno hardverski T&L (Transform and Lightning) i izuzetno brz. AI se podešava još od prošle godine i prema rečima ljudi iz Infinity Ward-a predstavlja najnapredniji AI koji je do sada viđen u nekoj igri. Još neki elementi engine-a su promenjeni poput framework i level seta alata, COD engine-a, itd.
- Na neki način se može reći da je Call of Duty spoj tri igre u jednoj - igraćete kao američki padobranac pripadnik čuvene 101. divizije, Englez, pripadnik SAS specijalnih jedinica i kao ruski regrut koji je kasnije prebačen u tenkovsku jedinicu.

Razvojni tim

Infinity Ward je razvojni tim koji je oformljen tek nedavno, a sastavljen je od iskusnih profesionalaca (22 programera, dizajnera, itd.) koji su učestvovali u radu na poznatoj igri Medal of Honor Allied Assault (zvali su se 2015). Napravili su stratešku saradnju sa Activision-om i najverovatnije će uskoro biti kupljeni od njih. Call of Duty im je prvi naslov pod novim imenom.

■ Dodatni info

▶ Bitka za Staljingrad je od svih bitaka u igri obrađena najdetaljinije i u igri je pokrivena kroz pet nivoa. Pored nje je i iskrcavanje na Normandiju pokriveno kroz pet nivoa.

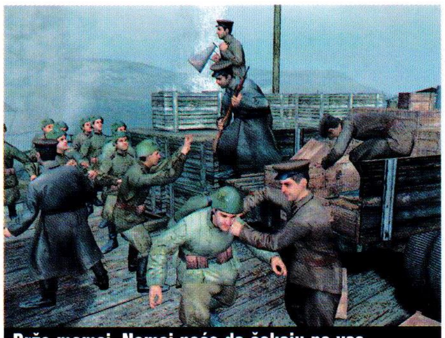
▶ I danas posle više od šezdeset godina bitka za Staljingrad se vodi kao jedna od najžešćih bitaka u istoriji modernog čovečanstva.

▶ Bitka za Staljingrad, je progutala čitave divizije nemačke vojske i po mnogima imala veliki uticaj na konačni ishod rata. Nakon te ključne tačke došlo je do teške bitke za Kursk, u kojoj je razbijen ostatak mehanizovane i oklopne sile osvajača i stvari su po Naciste pošle nizbrdo. Do sada je bilo objavljeno na hiljade stranica sa analizama same bitke, počinjenih strateških grešaka i drugih elemenata u vezi nje. Ono što su činjenice govorile je to da su se stanovništvo i ruska armija pola godine borili sa nesrazmerno brojnijim neprijateljem, u gradu u kome se nije moglo skloniti od bombi jer nije bilo ni podruma ni skloništa, po velikoj zimi koja je spuštala živu u termometru i na trideset stepeni ispod nule, sa 50 grama hleba koje je trebalo podeliti na tri dana. Ipak su ruski vojnici natčovečanskim naporima uspeli da do tada nepobedivu Hitlerovu vojsku nateraju na povlačenje... koje nije prestalo do maja 1945. godine.

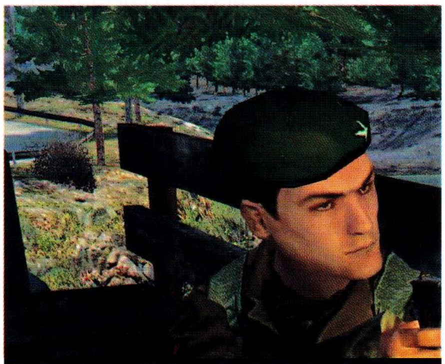
▶ To su više od pola veka bile neprikosnovene činjenice, ali su se prošle godine prilikom obeležavanje 60 godina bitke pojavili i neki do tada "tajni" podaci o stvarnom broju učesnika ove velike bitke. Naime po ovim "novim" podacima se tvrdi da je Staljingrad napadala sila od 270,000 nemačkih vojnika sa oko 400 tenkova, a da je u gradu bilo oko 560,000 ruskih vojnika sa više od hiljadu tenkova. Armiju generala Fon Paulusa Hitler je konstantno iscrpljivao, tako da je ona na Volgu u odlučujuću bitku stigla kada je već bila praktično na izdisaju, a Staljingrad su napale tri nemačke divizije. Grad je branilo 20 sovjetskih divizija koje su imale 2,5 puta više tenkova, a po svim normama ratovanja, strana koja napada treba da ima bar trostruku prednost ne bi li uspela u namerama, pa je verovatno da su Nemci već u samom startu bili osuđeni na propast.

▶ I pored svega toga u bici za Staljingrad je izginulo preko milion i sto hiljada ruskih vojnika, dok je nemačkih vojnika koji su krenuli da osvoje ovaj grad poginulo ili umrlo blizu milion i po.

▶ Mnogima je bila neshvatljiva izdržljivost Rusa u ovoj bici, a poznata je Staljinova rečenica koju je uputio svojim vojnicima - "Iza Volge za vas nema ničega, zemlja ne postoji". Do poslednjeg momenta bilo je zabranjeno evakuisati ljude iz grada - delimično zato što je bila potrebna radna snaga u fabrikama koje su proizvodile oružje, a delimično i da se ne bi stvarala panika.


Brže momci, Nemci neće da čekaju na vas.

Švabo roka iz ove mašinke, ali neće zadugo...


Pa šta ako je pištolj, ovaj metak je izrađen od platine i gde pogodi tu tkivo ne zarasta.

"OSIM ŠTO ĆE POTRAŽITI ZAKLON I KRETATI SE REALISTIČNO, A BIĆE I DOVOLJNO MUDAR DA ZNA DA TREBA DA SE SKLONI KADA VIDI DA STE BACILI BOMBU KA NJEMU. "

na prikradanju i šunjanju i više će biti fokusirana na individualne napore glavnog lika da nadmudri i iznenadi neprijatelja. Britanske SAS jedinice će praviti diverzije u pokušaju da ometu nemačka dejstva i pripreme teren za dolazak američkih jedinica. Verujem da će igra posebno naglasiti zajedničku, koordinisanu akciju koja je uostalom i zaslužna za uspešno izvođenje savezničkog iskrcavanja na Normandiju.

Na kraju imamo i rusku kampanju koja će nam dočarati tipičan način ratovanja na Istočnom Frontu. Rusi će biti inferiorni što se tiče oružja, ali će koristiti živu silu ne bi li savladali neprijatelja. Ruski oficiri će terati svoje goloruke vojnike da jurišaju na neprijateljske položaje ne bi li otkrili njihovu lokaciju i njihov broj. Sasvim sigurno da je bitka za Staljingrad bila na korak od najveće klanice u modernoj istoriji, ali da nije bilo tog epskog stradanja ruskih vojnika i stanovništva, ko zna kako bi danas izgledala politička karta sveta. U ruskoj kampanji naš lik će postati vrhunski snajpersita (baš kao u odličnom holivudskom filmu "Neprijatelj pred vratima"). Ali pre nego postanete vešti u baratanju snajperom moraćete da se potrudite da ostanete u komadu, što u ekstremno opasnom okruženju ratom razrušenog Staljingrada neće biti nimalo lako.

Ovde vas takođe očekuju i neka iznenađenja. U kasnijim misijama imaćete prilike da upravljate tenkom T-34 i uz pomoć AI vođenih saboraca da isprašite Švabe ganjajući ih sve do Berlina.

Kvalitet ovog naslova (koji se odmah primeti) leži i u činjenici da je igrivost promenljive dinamike i vrlo raznovrsna, što se vidi iz raspoloživog arsenala i dizajna mapa. Mape su dizajnirane tako da ne slede prepoznatljivu šemu za dugo. Put ka Berlinu je za Amere i Engleze sasvim drugačiji od puta kojim su Rusi morali da prođu, što se odlično vidi na osnovu dizajna nivoa. Još jedan bitan faktor koji će obogatiti igranje je i oružje koje će sve četiri strane moći da koriste. Do sada smo videli M1 karabin i M1A1 Garand, M1A1 Thomson mašinku, kolt 1911s, a bogami i Luger, britansku laganu mašinku Bren, ruske snajpere, MP-40 i još mnogo toga drugog.

Sada pošto znamo zašto će Call of Duty da nam pruži sate i sate napete akcije (tokom koje možda stradaju i nokti ... na nogama), pogledaćemo koja je to tehnologija koja drugi svetski rat u digitalizovanom obliku podiže na jedan sasvim novi nivo. Verujem da će se svi koji su probali demo složiti da je ovo daleko najintenzivnija pucačina do sada. Šta da vam kažem kada sam demo igrao bar desetak puta na svim nivoima. Biće među vama i onih koji će argumentovano tvrditi da recimo u osnovi u odnosu na MoH: AA ovde nema mnogo razlike. Ako vas cela priča o različitim dinamičnim kampanjama nije ubedila, onda ipak morate odati priznanje kvalitetu tehnologije koja stoji iza ovog projekta u aspektu grafike (modifikacija Quake 3 koda), zvuka i AI rutina. Kada se priča o igri Call of Duty, definiciju da je pokreće modifikovan Quake 3 engine treba shvatiti u najširem smislu. Iz onoga što ja znam ren-

"ZA OVU IGRU RAZVOJNI TIM JE NAPRAVIO POTPUNO NOVI ZVUČNI ENGINE. MOŽDA VAM OVO I NE ZVUČI TOLIKO BITNO, ALI KADA ČUJETE RAZLIKU, SHVATIĆETE."

derer je napisan iz početka, sistem animacija je nov, kao i sistem lokalizacije štete na neprijateljskim modelima. Najlakše je da se u to uverite tako što ćete pucati neprijatelju u različite delove tela - gađajte Švabu prvo u koleno, a zatim u glavu i videćete koja je razlika. U call of Duty moći ćete da vidite i savršene filtering i partikl efekte - tenkovski projektil pogađa zid i odvaljuje ogroman deo, a tragovi dima i vatra izgledaju zapanjujuće. Jedna od novih tehnika kojom se diči ova igra se zove smooth shadows. U principu ova tehnika ublažava ivice senki čineći ih realističnijim nego što je to slučaj sa drugim igrama koje pokreće Quake 3 engine. Na sve to dizajneri su u stanju da precizno definišu intenzitet svake senke u svakoj sceni što kao posledicu ima izuzetan sinematski efekat. Eto, na kraju priče o grafici samo da dodam da je broj poligona u igri daleko veći nego u već spominjanom MoH: Allied Assault.

Pored grafike i zvuk je vrlo bitan aspekt igre jer u mnogome definiše atmosferu. Za ovu igru razvojni tim je napravio potpuno novi zvučni engine. Možda vam ovo i ne zvuči toliko bitno, ali kada čujete razliku, shvatićete. Zaglušujući zvuci vatrenog oružja su precizno pozicionirani, a glasovi vaših saboraca odlično uklopljeni u scenu, tako da iako prigušeni od stravične buke nisu u potpunosti nečujni.

AI kôd spominjem na kraju, ali ne zbog toga što je najmanje bitan, naprotiv, on predstavlja najvažniji tehnički aspekt igre. Po sličnom principu kao i u Moh: AA akcija se i ovde bazira na skriptovanim scenama. Lično mi se skriptovani događaji previše ne sviđaju, jer kad tad nešto mora da krene naopako. Neki od vaših saboraca će se zaglaviti negde i u jednom trenu gubite onaj tako bitan osećaj pripadnosti virtuelnom svetu. Na sreću to se ovde ne dešava. Proigrao sam demo više puta i nijednom nisam imao nikakvih problema - skriptovane scene rade ko švajcarski sat. AI rutine u Call of Duty rade po sledećem principu: dizajneri obeleže bitne referentne tačke na mapi koje će AI slediti. On na ovaj način postaje svestan okruženja i može logično da reaguje i u skladu sa bitnošću tih tačaka. Osim toga AI ima mogućnost da se penje preko ograda i savladava druge prepreke na svom putu, čime kreira iluziju da je vojnik od krvi i mesa koji razmišlja, a ne samo topovsko meso bez imalo mozga.

Uz to AI će moći svog ranjenog saborca da odvuče u zaklon i da pruži efikasnu vatrenu podršku. Biće u stanju da koristi napredne vojne strategije i da potraži najsigurniji zaklon od neprijateljske vatre. Ne smemo zaboraviti ni AI neprijatelja. Osim što će potražiti zaklon i kretati se realistično, a biće i dovoljno mudar da zna da treba da se skloni kada vidi da ste bacili bombu ka njemu. Ima još bezbroj primera odične AI rutine, ali mislim da je i ovo sasvim dovoljno da steknete sliku o kvalitetu kojom je Infinity Ward odradio posao u ovom segmentu.

Cela redakcija Gamer-a prosto ne može da dočeka da se ova igra pojavi kod nas. Sećam se da je na ovogodišnjem E3 sajmu ovaj naslov vrlo brzo postao moj glavni favorit. Ako još niste, skinite demo, inače ćete da dobijete kundakom za vrat... hm, izgleda da sam se malo previše uživeo u igru.

Uroš Jojić

DUNGEON SIEGE: Legends of Aranna

Ekspanzija vredna epiteta nastavaka (nezvanično saznajemo da će zarada od prodaje biti uložena u razvoj drugog dela i finansiranje koledža deteta glavnog programera)

U RPG hack&slash podžanru Dungeon Siege još uvek važi za jedan od najistaknutijih naslova. Zato smo se potrudili i stupili u kontakt sa Microsoft-om koji nam je omogućio da se sretnemo sa predsednikom upravnog odbora razvojnog tima Mad Doc Software. Gospodin, Dr. Ian Lane Davis je bio više nego ljubazan da nam odgovori na pitanja u vezi novog skupa dodatnih misija Dungeon Siege: Legends of Aranna. Čitajući ovaj intervju saznaćete kakva vas priča očekuje, koji su novi NPC likovi, protiv kojih neprijatelja ćete se boriti, kao i koja su poboljšanja uvedena u najnoviju Dungeon Siege ekstenziju.

■ Game info

IZDAVAČ Microsoft
RAZVOJNI TIM Mad Doc Software
ŽANR Akcioni RPG
SAJT IGRE http://www.dungeonsiege.com/
DATUM IZLASKA 25. novembar 2003.

Gamer: Recite nam dokle ste stigli sa radom na novom skupu dodatnih misija?

Ian Davis: Evo, pre pola sata upravo smo finalizirali beta verziju igre. To u prevodu znači da nas očekuje još par meseci testiranja i dorađivanja

G: Koliko smo razumeli, vaš tim je ovaj put posebnu pažnju posvetio razvoju priče. Upoznajte nas sa njom i sa načinom na koji je ona povezana sa Dungeon Siege svetom koji poznajemo .

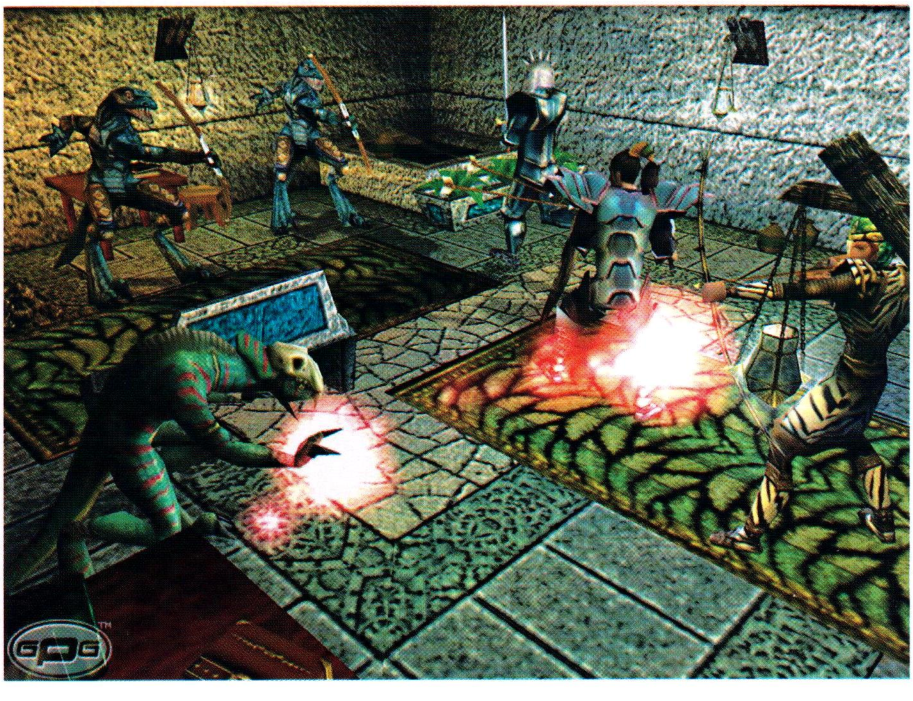
" GLAVNA SINGLE-PLAYER DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA AVANTURA BI TREBALO DA ODUZME IZMEĐU PETNAEST I DVADESET SATI..."" GLAVNA SINGLE-PLAYER DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA AVANTURA BI TREBALO DA ODUZME IZMEĐU PETNAEST I DVADESET SATI..."

IA: Uradili smo nekoliko stvari kako bi istakli likove, narativni aspekt, kao i sam zaplet.

Kao prvo vratili smo nekoliko poznatih NPC likova, tako da će igrač na neki način održati kontakt kako sa dobrim, tako i sa lošim momcima. Takođe smo članovima družina (party) dodelili jedinstvene glasove kojima potvrđuju da su primili naređenje za pokret ili za napad, što ih bolje karakterizuje.

Nadalje, kreirali smo slojevitu priču, koja se razvija u dva glavna pravca. Na krajnjem nivou morate da porazite Shadowjumper-a, drevno otelotvorenje zla koje hoće da se osveti svim ljudima, a naročito Utraens-ima, staroj rasi ljudi-čarobnjaka koji su nekada vladali zemljama Aranna-e. Istovremeno glavni junak će pokušati da razotkrije misteriju o tome šta se desilo njegovim roditeljima koji su nestali pre dvadesetak godina.

Ovakvim zapletom smo uspeli da kreiramo uzbudljivu RPG avanturu. Na



" ORIGINALNI DUNGEON SIEGE, DUNGEON SIEGE 2 I DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA DELE ISTI SVET I NJEGOVU ISTORIJU."

Ovo je vrlo neobično svetlo, negde pravi senke, a negde ne.

svom putu sretaćete NPC likove, nailazićete na pisma i zapise koji će vam otkrivati priču o vašim roditeljima deo po deo, a spoznaćete i misterije drevnog carstva Utraens-a. Takođe ćete pronalaziti i delove opreme koju su vaši roditelji nosili sa sobom kao i objašnjenje kako i zašto su ih izgubili.

G: Možda će vam se ovo pitanje učiniti čudnim, ali da li je Dungeon Siege: Legends of Aranna povezan sa Dungeon Siege 2?

IA: Originalni Dungeon Siege, Dungeon Siege 2 i Dungeon Siege: Legends of Aranna dele isti svet i imaju zajedničku istoriju, ali svaki za sebe predstavlja nezavisnu avanturu koja se razlikuje po svojim jedinstvenim herojima i priči.

G: Ako izuzmemo Zaurask-e i Hassat-e, koje ćemo još neprijatelje imati prilike da vidimo?

IA: U Dungeon Siege: Legends of Aranna biće preko stotinu novih neprijatelja. Meni su najdraži Lost Queen, Rune Casters i Krakbone. Lost Queen je čudovište-bos i svojevremeno je bila Utraen-ov državni neprijatelj broj jedan, bila je mučena i pomoću magije ukrštana sa paucima i Mucosa-om. Trebalo je da bude upotrebljena kao oružje, međutim padom Utraen carstva ostala je zatočena stotinama godina i tek je zahvaljujući Shadowjumper-u puštena na slobodu... Rune Casters su čarobnjaci koji mogu da prizovu Guradians-e. Krakbone je džinovsko vodeno stvorenje čiji pipci izviru iz vode i to van domašaja luka i strele.

G: Da li ste u domenu grafike izveli neka poboljšanja i unapređenja?

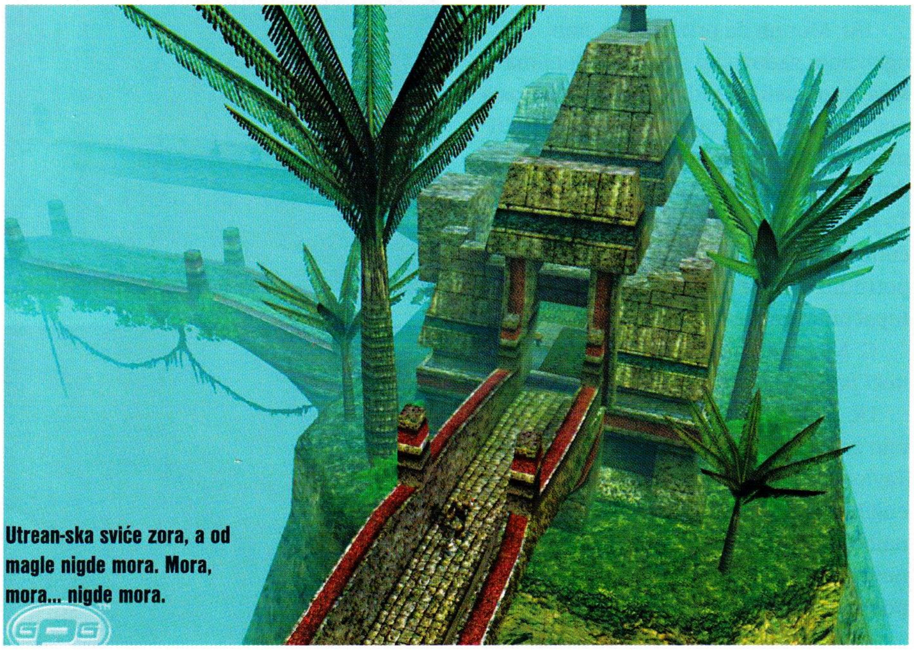
IA: Engine koji pokreće Dungeon Siege je napravljen tako da se uvek može proširiti i dopuniti, pa smo zahvaljujući tome i velikom znanju Gas Powered Games bili u mogućnosti da obogatimo okruženja i efekte kako bi stvorili jedan novi svet sa mnoštvom novih terena i lokacija, predmeta, vizuelno očaravajućih magija i naravno novih stvorenja.

G: Da li nam možete otkriti nešto više detalja o multiplayer-u?

IA: Reći ću vam samo ono najbolje - moći ćete da snimite poziciju u okviru mulitplayer misije, pa će samim tim i njeno završavanje biti lakše.

G: Koliko nas časova igranja očekuje u ovim dodatnim misijama?

Još samo malo sagni glavu da ti počešem potiljak. Taaakooo, TRAS!!!



Utrean-ska sviće zora, a od magle nigde mora. Mora, mora... nigde mora.

■ Razvojni tim

Mad Doc Software tim programera osnovan novembra 1999. od strane Dr. Ian Lane Davis-a, bivšeg direktora i jednog od glavnih programera u Activision-u. Godinu dana kasnije iz Santa Monike prelaze u Masačusets i rade igru Star Trek Armada za Activision, koja je postala najprodavanija Star Trek igra svih vremena. Avgusta 2000 rade i drugi deo Armada-e. Kuriozitet je da su uradili i jednu WAP igru (za mobilne telefone) Jamdat Wap Golf. Marta 2002. su završili i izdali Jane's Attack Squadron, popularnu ratnu simulaciju letenja. Trenutno privode kraju Dungeon Siege: Legends of Aranna.

Dodatni info

- Priča u Dungeon Siege: Legends of Aranna se odvija na takav način da vam ni malo neće smetati ako uopšte nemate pojma šta se dešavalo u prethodnim Dungeon Siege igrama. Idealno za one koji po prvi put žele da je probaju.
- Postoje tri glavne rase u igri: Utraens, Hassat i Zaurask.
- Utraens - su drevni ljudi koji su razvili neverovatnu moć i vladali su zemljama Aranna-e dugi niz godina. Za njih se mislilo da su iščezli pre mnogo godina, ali ih u Dungeon Siege: Legends of Aranna pronalazi heroj. Utraens su moćni čarobnjaci, ali sasvim lepo se snalaze i sa mačem i sa lukom i strelom; karakterišu ih brojne tetovaže po telu.
- Hassat i Zaurask su dve rase koje su Utraens-i nekada davno porobili i eksperimentima pomoću magija učinili savršenijim. Sada potomci nekada velikog Utraen carstva žele ponovo da izgrade svoju civilizaciju, ali i da se iskupe za sva zla i nedela koje su u prošlosti nanosili drugima. Međutim, Hassat i Zaurask nisu spremne da ih prihvate i da sa njima žive u miru.
- Hassat - su ljudi mačke. Okretni, elegantnih pokreta i snažni usavršili su baratanje svim tipovima oružja i savladali osnove magije. Iako im nije cilj da ubiju svakog pripadnika ljudske rase, zapamtili su ono što su im činili pripadnici Utraens-a i napašće svakog neznanca bez upozorenja.
- Zaurask - Su malo manje opasni od Hassat-a, ali su zato dvaput suroviji. Uz pomoć magija nastali su od guštera i vrlo su tvrdoglavi, a najviše od svega žele osvetu. Ne žele nikakvo sažaljenje i samilost, žele krv! Zbog toga će se ustremiti i na jačeg od sebe. Napašće i Hassat-e i Utraens-e, bez razlike.
- U Dungeon Siege: Legends of Aranna će se pojaviti preko sedamdeset novih magija i preko stotinu novih čudovišta.
- Orb magije vam daju dodatnu snagu pri napadu ili odbrani, Animal Rage magije čine čopor vaših životinja efikasnijim, Glyph magije vam omogućavaju da postavljate razne zamke za monstrume i da ih u njih namamite.
- Pojedine delove i čudovišta u skupu dodatnih misija Dungeon Siege: Legends of Aranna su direktno uradili momci iz Gas Powered Games-a (radili su originalni Dungeon Siege).

" KRAKBONE JE DŽINOVSKO VODENO STVORENJE ČIJI PIPCI IZVIRU IZ VODE I TO VAN DOMAŠAJA LUKA I STRELE"

IA: Glavna single-player Dungeon Siege: Legends of Aranna avantura bi trebalo da oduzme između petnaest i dvadeset sati; naravno količina potrošenog vremena će zavisiti i od toga koliko sporednih lokacija posetite. Pored toga Dungeon Siege: Legends of Aranna će se prodavati zajedno u paketu sa originalnim Dungeon Siege-om pa tako možete probati i originalnu igru, ili čak igrati originalne avanture uz pomoć izvršnih fajlova iz dodatnih misija, te iskoristiti nove magije, opremu, itd. Znači i za stare poznavaoce i za one koji se po prvi put sreću sa Dungeon Siege-om važi isto - puno časova dobre zabave.

G: Da li ste zadovoljni sa unapređenjima koje ste do sada uveli u igru? Postoji li još nešto što biste želeli da ubacite , a što bi po vama eventualno dodatno unapredilo igrivost?

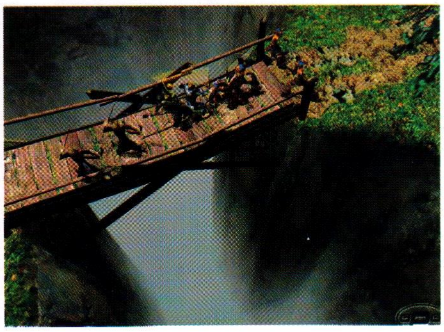
IA: Moram da priznam da smo uglavnom zadovoljni sa unapređenjima koja smo uveli do sada. Ubacili smo dosta novih stvari (tu ubrajam i solidan broj UI modova) koje će igračima olakšati da dublje proniknu u Dungeon Siege priču. To je jedan ogroman svet prepun magija, čudovišta, beskrajnih mogućnosti i potrudili smo se da ga napravimo što pristupačnijim za igrača.

G: Na kraju, ukoliko želite iznesite još neki podatak o igri po svom izboru.

IA: Želeo bih da naglasim koliko mi je bilo zadovoljstvo da radim sa Chris Taylor-om i GPG timom. Dungeon Siege engine i skup alata za modovanje je nešto najbolje što sam video. Zato je stvaranje novog sadržaja već od prvog dana išlo k'o podmazano.

Uroš Pavlović

" NA KRAJNJEM NIVOU MORATE DA PORAZITE SHADOWJUMPER-A, DREVNO OTELOTVORENJE ZLA KOJE HOĆE DA SE OSVETI SVIM LJUDIMA "



IZNAJMLJIVANJE

Playstation, Game Cube i X box konzola

- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izberite konzolu koju biste iznajmili (PSone, Playstation 2, Game Cube ili X box). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

THE GAMES

tel. 011/ 380 77 12 i 380 77 36
ili mob. 063/ 20 64 35

Ultima X: Odyssey

Ultima sa Unreal grafikom

Do pre nekoliko godina teksaški razvojni tim Origin Systems je dominirao na tržištu sa dva vrlo popularna naslova: serijalom Wing Commander (izuzetna svemirska simulacija) i sa famoznim RPG serijalom Ultima. Ovaj razvojni tim je takođe odgovoran i za MMO serijal Ultima Online koji je prevazišao sva očekivanja i još uvek ima preko 250,000 pretplatnika. Sa ovakvom reputacijom i rezultatima iza sebe, Origin Systems je najavio potpuno novi projekat Ultima X Odyssey. Ovaj put Origin je rešen da u MMORPG žanr uvede mnoga poboljšanja i unapređenja, a možda pomalo iznenađujuće deluje i da će ovaj naslov pokretati Unreal engine. Kako god, cilj je ambiciozno postavljen, a nama ostaje da vidimo kako će se stvari razvijati.

■ Game info

IZDAVAČ Electronic Arts
RAZVOJNI TIM Origin
ŽANR MMORPG
SAJT IGRE http://www.uxo.ea.com
DATUM IZLASKA 4. februar 2004

Da li si video još nekog da se ovako munjevito zapajnio?

Pretpostavljam da među vama nema mnogo onih koji su upoznati sa Ultima serijalom, pa ću probati da vam ga u kratkim crtama približim. Uglavnom u svim Ultima igrama se pojavljuje hrabar i vešt heroj - Avatar koji se u svetu pod imenom Brittania bori protiv velikog zla. Njegova borba je teška i dugotrajna, a na svojim putovanjima i u svojim misijama se obračunava sa moćnim demonom koji namerava da Brittania-u i celo njeno stanovništvo potpuno uništi. Na završetku Ultima IX: Ascension, Avatar je izazvao Guardian-a u hrabrom pokušaju da se spoji sa njegovim bićem. Napor je urodio plodom i junak je trijumfalno uspeo da obuzda sve sile zla. Međutim, ova njegova pobeda nije označila i kraj avanturama. Ovo novo biće sada u sebi sjedinjuje dve moćne duše koje se bore za preuzimanje potpune kontrole. Borba se rasplamsava i demonski Guardian postepeno uvećavajući svoju moć, potiskuje suparnika i uspostavlja dominaciju nad njim. Ovde u stvari počinje Ultima X Odyssey. Potpuno nemoćan prema ogromnoj snazi koju ima Guardian, Avatar odlučuje da preostalu moć preusmeri na stvaranje sveta u kome bi uvežbao i pripremio na hiljade hrabrih stanovnika žitelja Brittania-e za predstojeće nedaće i borbu sa Guardia-om.

Ideja igre počiva na stvaranju idealnog lika i njegovoj pripremi za mnoge opasne misije i bitke. Vaš glavni zadatak će uglavnom biti potraga za blagom i istraživanje raznih lokacija ispunjenih opasnostima. Interesantno je da ćete svaki problem moći rešiti ili samostalno ili u grupi. Sve klase likova (pa čak i lekari) moći će da se bore i same završavaju misije.

Svaki uspešan završetak misije sa sobom nosi nagrade u vidu iskustvenih poena i dodatnih predmeta i opreme. Osim uobičajenih stvari, Ultima X Odyssey će vas okružiti i nekim stvarima koje će se malo razlikovati od tipičnog MMORPG naslova. Na primer, borba je kratka i intenzivna, što automatski govori da je cela igra više okrenuta akciji nego drugi MMORPG-ovi. Na ovaj način igrivost se po dinamici približila single-player naslovima iz Ultima serijala, što je bez sumnje iznenađujući potez razvojnog tima. Doduše, činjenica je da se čak i mnogim iskusnim i prekaljenim igračima smučio smoran koncept na kojima počiva većina današnjih MMO naslova. Lepo je znati da ni kontrole neće predstavljati neki problem, jer ćete svojim likom upravljati preko "WASD" tastera i miša.

Sledeći suštinski aspekt igre su tzv. Virtues (vrline), koje su bile prisutne i u single-player igrama Ultima serijala (tj od IV nastavka). U osnovi cilj je da napredujete kroz igru dok ne usavršite svih osam vrlina - Poniznost, Poštenje, Sažaljenje, Odvažnost, Pravdu, Žrtvovanje, Čast i

Hoće li već jednom pasti taj grad i potamaniti ovu dvonogu divljač?

Duhovnost.
Kako budete učestvovali u misijama, postepeno ćete moći da unapredite svaki od ovih atributa. Na primer, likovi koji budu pokazivali sažaljenje će moći da usvoje nove veštine za lečenje.

Kako bi u svakom trenutku ovog dinamičnog naslova broj frejmova bio na potrebnoj visini, Origin je odlučio da upotrebi hvalospevima obasuti Unreal engine - statistički gledano još uvek jedan od najzastupljenijih engine-a na tržištu. U nedavno objavljenoj pre-alfa verziji igre mogli smo da se na delu uverimo da je Unreal zaista moćan engine. Nemojte samo previše da maštata, što se grafike tiče morate da znati da ona ni u kom slučaju ne može da bude na nivou grafike u single-player igri.

Razvojni tim

Origin razvojni tim je osnovan 1983. godine i do sad je kreirao preko šezdeset naslova uključujući i serijale Wing Commander, Ultima, Ultima Online. Kompanija se sada nalazi u sastavu čuvenog Electronic Arts-a, a na njenom čelu je Ben Noel, koji je svojevremeno radio na odgovornim funkcijama u PepsiCo-u (Pepsi Cola doduše nema mnogo veze sa igranjem, ali očigledno da čovek zna znanje).

Ipak je ovo MMORPG naslov i kao takav neće u smislu grafičkih egzibicija doneti ništa novo. Bitno je da će likovi izgledati živo i da će biti raskošno animirani, okruženja će biti kompleksna, a pozadinu će krasiti puno detalja. Sveukupna atmosfera je dodatno podignuta i odlično animiranim vodenim površinama i bogato prikazanom florom i faunom (gusta šuma, biljke i trava koja se njiše na vetru, itd.). Kako bi pomogao igraču da se lakše snađe u ovom kompleksnom naslovu Origin-ov tim je osmislio vrlo intuitivan i jednostavan interfejs, koji će s lakoćom usvojiti ljubitelji Ultima serijala, MMORPG igrači, ali i oni koji se prvi put sreću sa ovim naslovom. Dobro je da je već u ovoj fazi igre sve na svom mestu i da stvari izgledaju impresivno.

Na Ultima X Odyssey se radi već više od godinu i po dana, a po planovima razvojnog tima igra bi trebalo da se pojavi na tržištu negde početkom 2004. godine. Ova najava će se sigurno dopuniti jer ima dosta stvari kojih se nismo dotakli: PvP (Player vs. Player), pogibija igrača i sponovanje, specijalni predmeti... Zato, vidimo se uskoro.

Uroš Pavlović

Dodatni info

▶ Koliko je zakon fleksibilan u Americi pokazuje i neobičan slučaj vezan za igru Ultima Online. Naime 3. marta 1998. godine petoro igrača ovog online naslova su sudu u San Dijegu podneli zvaničnu tužbu protiv kompanija Origin Systems / Electronic Arts. Registrovani pretplatnici Ultima Online-a su tužili razvojni tim i izdavača ovog naslova za zanemarivanje, kršenje ugovora i namerno dovođenje u zabludu. Suština se svodi na to da se u ugovoru i na pakovanju igre striktno navodi da će igra moći da se igra 24 sata dnevno i to svaki dan. Međutim u praksi, Ultima serveri se svakodnevno održavaju pri čemu nastupa pauza u igranju od oko sat vremena, što po logici znači da se igra ne može igrati NON-STOP. Nadalje, na omotu je navedeno da se Ultima igra u realnom vremenu, a iz prakse znamo da je lagovanje prisutno i na najboljim vezama i da od zadavanja komande do reakcije u igri zna ponekad da protekne čitav minut. Ima još: na pakovanju igre nije vidljivo naznačeno da se za igranje traži mesečna nadoknada u visini 10$, te da su minimalne hardverske specifikacije više od onih navedenih. Za sve ove optužbe tužioci su tražili novčanu nadoknadu i druge kazne za tuženog.

▶ Kako bi bio što sigurniji u pozitivan ishod tužbe, advokat optužbe je krenuo u potragu za drugim "oštećenim" igračima, jer je primenio princip što nas je više lakše ćemo do para (grupna tužba ima daleko veću težinu). Posle nekoliko meseci broj tužitelja je bio 16, ali se zbog naporne papirologije taj broj spustio na šest. Na kraju, krajem septembra iste godine sudija je odbacila mogućnost vođenja grupnog postupka zbog nedostatka dokaza.

▶ Šanse za uspeh tužbe su se ovim smanjile i kako ne bi dalje talasali, Electronic Arts se sa tužiteljima složio da se neće goniti do kraja; i jedni i drugi su platili svoje troškove procesa, a EA je preko toga u dobrotvorne svrhe dao 15,000$. Zanimljivo je da su šestorica tužitelja i dalje ostali da igraju igru i tako svojevoljno nastavili da budu "obmanjivani". Dobar pokušaj, nema šta... samo izgleda da su momci pravi amateri.

▶ Origin te 1997. uopšte nije pretpostavljao da će Ultima Online napraviti toliki uspeh. Zamislili su da naprave 30,000 kopija igre i da imaju oko 5, 000 pretplatnika. Na javnom beta testiranju, koje su naplaćivali 5$ da bi smanjili potražnju, su došli do 50,000 zahteva. Za samo tri meseca na tržištu Ultima Online se prodala u preko 60,000 primeraka i imala čak 30,000 igrača u svakom trenutku - što je bilo preveliko opterećenje za Origin servere. Rešenje je pronađeno u oformljavanju nekoliko paralelnih Britannia svetova te je navala igrača ravnomerno raspoređena.

Туцк најављује...

STAR TREK NEMESIS

DVD, VHS

ZVEZDANE STAZE NEMESIS

Zauzmite kurs prema galaksiji akcije i pustolovine bez premca, dok se kapetan Žan-Luk Pikard (Patrick Stewart) i posada njegove zvezdane krstarice bore protiv novog, sablasnog neprijatelja... koji je na šokantan način povezan s Pikardom!

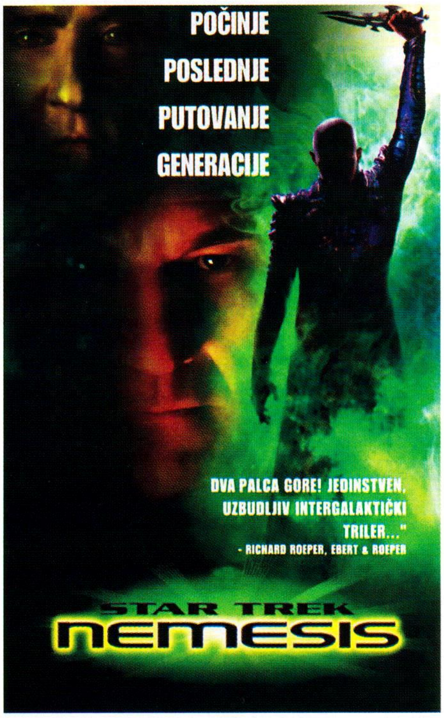
Uoči vesele svadbe između Rikera (Jonathan Frakes) i Troie (Marina Sirtis), Pikard ima još jedan razlog za slavlje, Romulijanci žele mir, a kapetan će biti izaslanik Federacije. Ali, kad "Enterprise" krenena put ka Romulijanskom carstvu, pojavljuje se izuzetan zločinac, koji je smislio dijaboličan plan uništenja, a u posedu je nezamislive tajne koja će pred Pikarda staviti dosad najstrašniji izazov.

U ostalim ulogama su Brent Spiner, LeVar Burton, Michael Dorn, Gates McFadden i Tom Hardy u ulozi Pikardovog smrtnog neprijatelja. Zvezdane staze Nemesis je "Uzbudljiv film! Domišljen obrt, uz neočekivan način snimanja, neprestano iznenađuje."*

* - Gene Shalit, Today

■ Film info

- ▶ **REŽIJA** Stuart Baird
- ▶ **ULOGE** Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner, LeVar Burton, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis
- ▶ **ŽANR** SF
- ▶ **WWW.TUCK.EUNET.YU**



ZONA ZAMFIROVA

Nakon više pozorišnih adaptacija, roman Stevana Sremca, Zona Zamfirova, doživeo je prvu ekranizaciju. Kao jedan od najambicioznijih filmskih projekata u zemlji poslednjih godina, film Zona Zamfirova predstavlja dirljivu ljubavnu priču između kujunddžije Maneta i čorbadžijske kćerke Zone, smeštenu u ambijent starog Niša, s kraja 19. veka. Veštim zapletima oslikan je neponovljivi južnjački mentalitet, duh i temperament i oživljeni niški govor, nošnja, navike i običaji.

Ljubavna rapsodija i urnebesna komedija ukratko bi bile odrednice filma Zona Zamfirova.

■ Film info

- ▶ **REŽIJA** Zdravko Šotra
- ▶ **ULOGE** Katarina Radivojević, Vojin Ćetković, Dragan Nikolić, Radmila Živković, Milena Dravić, Ružica Sokić, Nebojša Ilić, Sloboda Mićalović, Branimir Brstina, Svetlana Bojković, Nikola Đuričko, Danica Maksimović, Jelica Sretenović, Tihomir Stanić, Sava Krstović, Predrag Ejdus, Mlađa Nedeljković, Bata Paskaljević i Aleksandar Marinković
- ▶ **WWW.TUCK.EUNET.YU**

Film će se nakon više od godinu dana bioskopskog prikazivanja i sa preko 1 200 000 gledalaca naći od 1. oktobra u prodaji na VHS i DVD izdanjima.

Posebno zadovoljstvo imaće korisnici DVD izdanja, jer će osim uživanja u vrhunskom kvalitetu zvuka i slike imati priliku da iskuse zadovoljstvo koje će im pružiti posebni dodaci koji će se naći na disku. Posebno su zanimljivi interaktivni meniji rađeni u trodimenzionalnoj tehnici.

GAME OVER

TV POLITIKA • SUBOTA 13³⁰ h • UTORAK 11⁰⁰ h

Generalni sponzor emisije

NT SOFT & COMPANY

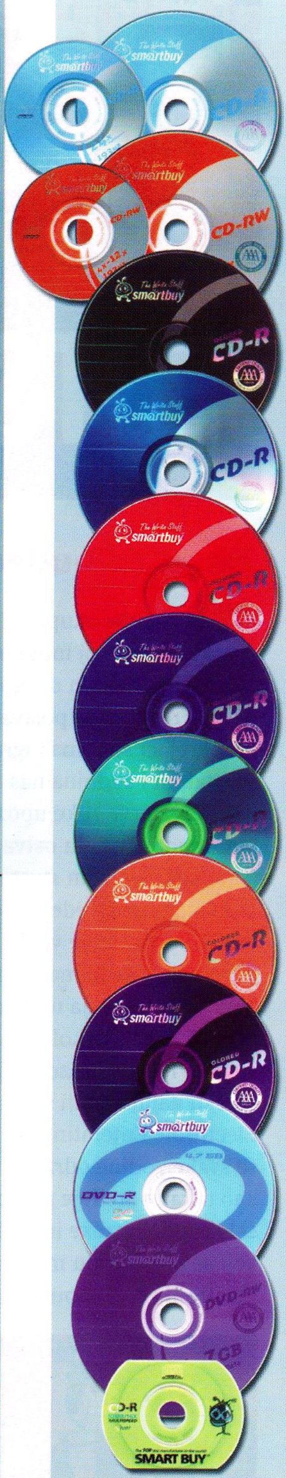
NT gameMASTER PRO

Intel Celeron 2.0 MHz BOX
ASUS P4S800 Mainboard
256 MB 400 MHz DDR Transcend
Maxtor 40 GB 7200 rpm
GeForce 4 MX440 64 MB DDR TV out
CD - ROM LiteOn 52x
FDD 3.5" ALPS
Fax/modem Intel 56k
Midi Tower ATX NEO 5959 300w
Xwave Duet stereo speakers
+ keyboard & scroll mouse

370

DOPLATE

Monitori	
Samsung SyncMaster 753s	105
Samsung SyncMaster 765MB	140
Samsung SyncMaster 957P	180
Samsung SyncMaster 957MB	215
Rezaci	
CD-RW Teac 52x24x52	34
CD-RW Asus 52x24x52	32
Procesori	
Intel Celeron 2.4 GHz BOX	20
Intel Pentium 4 2.4 GHz DBOX-PG	125
Graficke kartice	
Ati Radeon 9200 SE 128 MB DDR	20
Ati Radeon 9200 126 MB DDR	35
Ati Radeon 9600 PRO 128 MB DDR	140
HDD	
Maxtor 80 GB 7200 rpm	25
Maxtor 120 GB 7200 rpm	45
RAM	
512 MB 400 MHz	45



CD - R
CD - RW
MINI CD - R
MINI CD - RW
DVD - R
DVD - RW
BUSINESS CARD

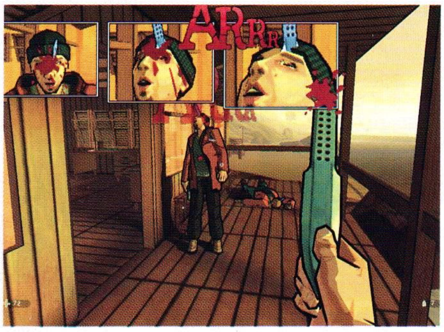
The Write Stuff
smartbuy™

NT COMPANY • MAKEDONSKA 24 • BEOGRAD
TEL: 303 1 303 • 322 40 40 • WWW.NT.CO.YU

uređnik: Uroš Pavlović

Hoću da budem kao E3 kad porastem veliki

Redovna okupljanja profesionalaca u igračkoj industriji, uostalom kao i u svakom drugom biznisu, su neizbežna pojava. Ona služe da se ovi "krojači sudbina" igrača širom sveta (uostalom i sudbina nas novinara) na licu mesta i iz prve ruke upoznaju sa najnovijim trendovima, da ostvare poslovne kontakte i da sa ciljem stvaranja što kvalitetnijih igara unaprede saradnju. Godišnje se u svetu organizuje veliki broj manifestacija koje na više ili manje uspešan način pokrivaju kretanja u oblasti video igara, svakako da se nekoliko sajmova po svojoj veličini i značaju izdvajaju. Najveći i daleko najuticajniji sajam ovog tipa je Electronic Enteratinment Expo (E3) koji se svake godine održava u Los Anđelesu i kao takav određuje pravce daljeg razvoja celokupne igračke industrije. Drugi sajam koji se po značaju može uporediti sa E3 je Electronic & Computer Trade Show -- ECTS koji se već nekoliko godina održava na evropskom tlu, a ujedno predstavlja i najveću evropsku manifestaciju tog tipa.

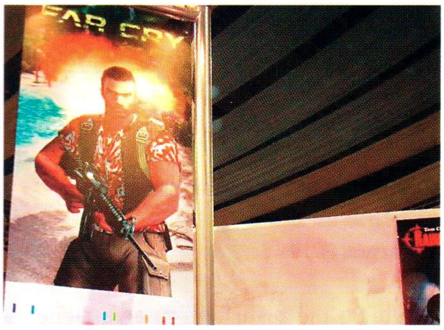


Prvi ECTS sajam je održan u proleće 1989. godine i privukao je oko 1800 posetilaca, prvenstveno sa teritorije Velike Britanije. U jesenjem terminu šou se održava od 1992. godine, a tri godine kasnije broj posetilaca iz celog sveta je porastao na blizu 12,000.

ECTS sajam se redovno održava u Londonu, a drugu godinu za redom se dešava u poznatom višenamenskom kompleksu Earl's Court i ovog avgusta trajao je tri dana - od srede 27. do petka 29. Earl's Court je velelepno, moderno zdanje koje pod svoj krov može da primi veliki broj ljudi. Domaćin je najrazličitijih manifestacije, počev od modnih revija, preko aukcija poznatih kuća poput Sotheby's, do koncerata U2, Iron Maiden koje se održavaju krajem godine. Inače, mesečno se ovde održi preko dvadeset raznoraznih manifestacija.

Ove godine ECTS sajam je organizovan u sklopu London Games Week Award. Kao i prošle godine paralelno sa glavnom manifestacijom održavao se i drugi Sony-jev PS2 Experience Show koji je naravno ponovo pokazao kolika je Sony-jeva dominacija na tržištu konzola.

ECTS je prilika da se na jednom mestu nađu razvojni timovi, izdavači, proizvođači i distributeri hardvera, pripadnici medija, tržišni analitičari, investitori i mnogi drugi koji su direktno vezani za igračku industriju. Dakle, mesta za obične smrtnike nema, kompletan šou je organizovan isključivo za profesionalce i niko ko ne radi u nekom od malopre spomenutih sektora nije mogao da uđe na sajam. Zato je Sony bio darežljiv i širom otvorio svoja vrata omogućivši svima koji su to želeli da pogledaju šta se to novo sprema u "PS2" kuhinji. U samom dvorištu zdanja bio je postavljen i Nintendo-v autobus (ne, nisu počeli da rade kao privatni prevoznici). Od poznatijih kompanija na sajmu su bili Electronic Arts i Vivendi Universal (koji nisu bili prisutni prošle godine), Atari, Ubi Soft, Codemasters, Eidos, Sony, Nintendo, Konami, THQ, Creative Assembly, Rockstar Games, ATI, nVidia, AMD, Intel, itd.



Prvi dan je protekao relativno sporo, drugi je bio daleko dinamičniji jer je u drugom delu dvorane startovao Sony PS2 Experience manifestacija, dok je treći protekao u užurbanom obilasku svega onoga što se nije videlo za prva dva dana. Vreme je ove godine delimično poslužilo posetioce pa je samo trećeg dana padala kiša (ovde je dan bez kiše k'o bogom dan, mada je ovog leta bilo dosta vrelih dana) što je pomak na bolje u odnosu na prošlu godinu. Što se tiče samog sajma moramo da priznamo da se na svakom koraku osetilo, a uglavnom i primetilo da je ovo okupljanje u globalu ipak manje bitno od Los Anđeleskog E3 sajma (ako se sećate Gamer je bio tamo ove godine). Za potrebe zvanične manifestacije zakupljena je samo jedna velika dvorana od čega je skoro pola otpalo na Sony i njegovu izložbu, a praktično najveći prostor u preostalom delu je zaposeo Intel.

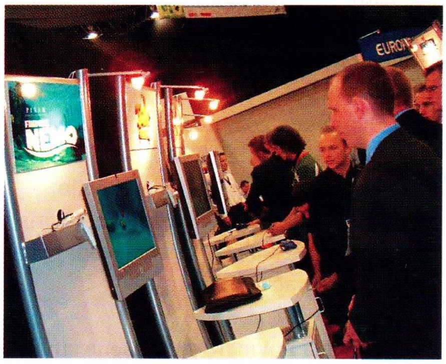
Zatečeno stanje stvari je mnoge navele na pomisao da će se ETCS za koju godinu u potpunosti preorijentisati na konzole i konzolne naslove, dok je sa druge strane u odnosu na nekoliko ranijih sajmova (uz nove, jake izlagače) primetan blagi porast optimizma i oporavka ovog sektora informatike. Iako je situacija na globalnom igračkom tržištu još uvek relativno nepovoljna, šou je protekao u mnogo opuštenijoj atmosferi i po prvi put fokus je bio na naslovima i proizvodima koji se već nalaze na tržištu (ili će se uskoro pojavi-ti), dok su bombastična obećanja koja se retko ispune ostavljena za neki drugi put. Što bi se reklo realnost se vraća na mala vrata. Recimo da je celokupnoj atmosferi u mnogome doprinelo prisustvo ovaj put značajno privlačnijih hostesa odevenih u kožu, maskirne uniforme i slične simpatične "odore" kao i jednog broja trkačkih automobila (znam da Englezi imaju veći problem sa lepim hostesama, nego s automobilima...).

Kako god na samom ulazu niko nije moga da promaši Vivendi-jev štand i ogromnu reklamu za Half-Life 2. Glavna tema na ovom štandu su bili Half-Life 2 filmovi - verovali ili ne, isti oni koji su već prikazani na E3 sajmu (toliko o značaju ETCS u odnosu na E3). Možete zamisliti razočaranje onih koji su odstajali oko 2 sata u redu ne bi li, doduše na prilično velikom platnu i na odličnom ozvučenju, pogledali ono što se na "netu" vrti već neko vreme. Pored ovog naslova Vivendi je predstavio i Middle Earth Online (iz Tolkienove zaostavštine) koji treba da se pojavi tek iduće godine, kao i još nekoliko konzolnih naslova.

Atari je na svom štandu bučno najavio PC naslov Terminator 3: War of the Machines i prikazao in-game film koji u pravom svetlu predstavlja ovu timsku pucačinu iz prvog lica. Po svemu sudeći očekuje nas zanimljiva igra.

Pored drugih spomenućemo i Ubi Soft-ovu promociju potencijalnih hitova: XIII, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good & Evil, Far Cry i URU: Ages Beyond Myst. Kako se pretpostavlja ovi naslovi će obogatiti igračku ponudu ove zime i poneti sve glavne nagrade bez imalo blama. Ali, o tome ćemo malo kasnije.

Što se ostalih izlagača iz PC sveta tiče pažnju da ih spomenemo su zaslužili budući projekti: Sims 2, S.T.A.L.K.E.R : Oblivion Lost, UFO: Aftermath, Shade:



Wrath of Angels. Korea: Forgotten Conflict, Tribes: Vengeance...

Hibridi mobilnih uređaja i minijaturnih konzola za igranje su kao jedan od pretendenata na parče igračkog kolača takođe imali svojih pet minuta. Nokia i Vodafone (najveći engleski operater) su čak organizovali nagradne turnire. Uz veliku pompu je prikazan i Nokia-in N-Gage, nešto između telefona i mini konzole. No sveopšti utisak je da je ova spravica, iako zanimljivog dizajna, zbog nepraktičnog ekrana vrlo nepogodna za igru, a takođe i previše nabudžena da bi se koristila kao mobilni telefon. Da li je namenjena isključivo igračima sa ekstremno dugim i savitljivim prstima i izuzetno oštrim vidom ostaje tajna, koju ni kolege novinari iz sveta (ne časopisa) nisu mogli da proniknu. Mnogi smatraju da je N-Gage priličan promašaj. Videćemo.

O konzolnim naslovima i novostima iz hardvera koji su bili prikazani na sajmu ćemo drugi put.

Na kraju pogledajmo koje su značajnije nagrade dodeljene na ovogodišnjem ECTS 2003 sajmu. Dodelu nagrada je vodila Kate Russell, a samom činu je prisustvovalo oko 1,000, kako se navodi - bitnih ljudi iz igračke industrije.

Glasovima novinara proglašene su:

Najbolja PC igra na ECST 2003 - Far Cry, Ubi Soft
Najbolja konzolna igra na ECTS 2003 - XIII, Ubi Soft
Najbolja online igra na ECTS 2003 - Everquest II, Ubi Soft
Sveukupno najbolji igrački naslov na ECTS 2003 - XIII, Ubi Soft
London Games Week Nagrada - Half-Life 2, Vivendi

Kao što vidite UBi Soft je dominirao ovogodišnjim smotrom po mišljenju prisutnih novinara, što je dovoljno indikativno.

Po glasovima koji su stigli putem Interneta proglašeni su:

Najbolja konzola godine - Microsoft Xbox
Najbolji izdavač godine - Nintendo
Najbolji PC hardver godine - ATI Radeon 9800PRO

Za sam kraj podsetićemo se ukratko dva naslova koji su proglašeni za najbolji PC naslov i za ukupno najbolju igru sajma. O obe ste već mogli nešto da pročitate u Gamer-u, ali nije loše da gradivo pređemo još jednom.

Najbolji PC naslov - Far Cry
Izdavač: Ubi Soft
Razvojni tim: Crytek Studios

Jedan od naslova od koga se najviše očekuje ove godine. Pucačina u prvom licu, smeštena na tropsko ostrvo koje iza svoje božanske lepote skriva sasvim drugačiju priču. Igru će karakterisati potpuna nelinearnost, apsolutna sloboda u kretanju (koja će naravno ipak biti ograničena veličinom ostrva) i mogućnost odlaska na raznovrsne lokacije poput laboratorije zlog naučnika, ruševina zaboravljenog hrama usred džungle, napuštenih japanskih bunkera, olupine iz drugog svetskog rata, močvare prepune insekata i buba itd. Uz solidan broj vozila i raznovrsno naoružanje probaćete da preživite u ekstremno opasnom okruženju.

Neprijateljski AI će vam zadavati puno muka i moraćete da zasučete rukave ne bi li preživeli. A što se mora nije teško...

Treba da se pojavi u novembru.

Sveukupno najbolja igra na sajmu - XIII
Izdavač: Ubi Soft,
Razvojni tim: Ubi Soft

Ubi Soft je zaslužan i za ovu, ali ne samo po grafici jedinstvenu igru. XIII će predstavljati jednu od najinteresantnijih pucačina iz prvog lica ove godine. Pokreće je Unreal engine, zasnovana je na belgijskom stripu i urađena posebnom cell-shading tehnikom kojom se dobija slika koja jako mnogo podseća na strip. Priča počinje misteriozno kada se glavni junak budi na obali bez ikakve ideje o tome ko je i gde je. Jedina veza sa prošlim životom su mu istetoviran rimski broj XIII i ključ od sefa nepoznate banke. Situaciju mu otežavaju i mnogobrojni likovi koji bi hteli da ga vide mrtvog, a da on uopšte ne zna zašto ga proganjaju. Igra će predstavljati pravi interaktivni strip, pa će čak i zvučni efekti biti iscrtana u strip fazonu. Glavni junak će kroz skoro četrdeset nivoa morati da sazna celu priču koja je prethodila njegovom buđenju na obali i da izravna račune sa svima koji ga progone.

Igra treba da se pojavi krajem oktobra.

Prošao je avgust, prošao je još jedan evropski pandan E3-ju, koji je pokazao da se neke stvari pomeraju na bolje; prikazani su neki vrlo zanimljivi naslovi iz svih segmenata tržišta (naravno nama je najbitniji PC), nije se preteralo u hvalospevima budućih projekata, ali je još uvek očigledno da je Los Anđeles-ki uzor daleko ispred svega što stari kontinent može da ponudi. Ipak sa zadovoljstvom se može konstatovati da će Evropa sve više uticati na video igre, a do tada... ipak je Amerika broj jedan, na moramo da se pravimo Englezi.

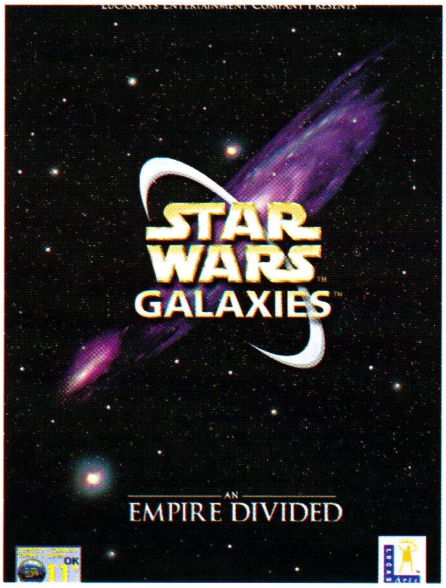
Najprodavanije PC igre

ZA KRAJ AVGUSTA 2003.

Evo nas ponovo sa spiskom najpopularnijih igara za PC platformu. U tabeli možete pogledati koje su PC igre bile najprodavanije u poslednjoj nedelji avgusta ove godine prema podacima koje izdaje kompanija NPD Techworld, a koja predstavlja jedinu kompaniju u svetu koja se sa apsolutnim kredibilitetom bavi proučavanjem kretanja na igračkom tržištu. Njene analize se koriste u pravljenju poslovne strategije kompanija iz branše zabavnog softvera i njihovim rezultatima se veruje. Podaci koje NPDTechworld obelodanjuje odnose se na severnoamerički kontinent, ali se s obzirom na veličinu tamošnjeg tržišta, generalno mogu primeniti i na ceo svet. Svake nedelje se obrađuje ogroman broj podataka sa velikog broja prodajnih mesta i prave razne top 10 tabele koje služe kao precizan pokazatelj aktuelnih trendova.

Pred vama se nalazi tabela najprodavanijih PC naslova u poslednjoj nedelji avgusta 2003. godine.

Leto polako prolazi, a uzbuđenja nam tek predstoje. Najbolji avio-simulator na tržištu u novoj verziji je na samom vrhu, Madden NFL je uleteo na prvo mesto, ali se posle nedelju dana spustio u drugu polovinu

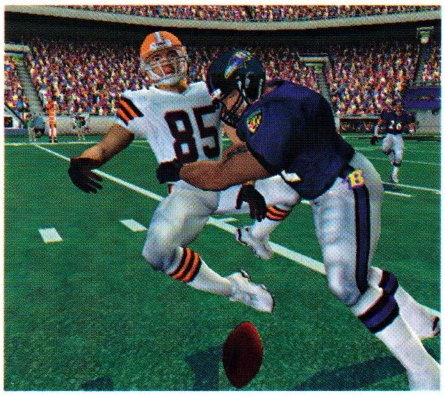


liste. Žao mi je za Simse što su morali da padnu na treće i četvrto mesto, znam da nisu navikli.

"Zaleđeni presto" se odlično drži u sredini. Neverovatni Zoo Tycoon se sada u vidu kompilacije opet nalazi na listi, a Diablo 2 je svojim ponovnim usponom zaista iznenadio. Dobro je da i jedna Star Wars priča na listi, a na kraju naravno još jednom... ko bi drugi nego Simsi.

10 najprodavanijih u svetu

1. MS Flight Simulator 2004	Microsoft	$45
2. Tron 2.	Buena Vista	$41
3. The Sims: Superstar	Electronic Arts	$27
4. The Sims Deluxe	Electronic Arts	$41
5. Warcraft III: The Frozen Throne	VU Games	$37
6. Zoo Tycoon: Compl. Collection	VU Games	$38
7. Madden NFL 2004	Microsoft	$43
8. Diablo II	VU Games	$20
9. Star Wars Galaxies	Lucas Arts	$48
10. The Sims: Unleashed	Electronic Arts	$28



Sa liste su nestali Neverwinter Nigths i njegov exp.pack Shadows of Undrentide, a bilo ih je vala i dosta, a takođe je kako-došla-tako-prošla i Finding Nemo, simpatična podvodna avantura THQ-a.

Najzad se lista izdavača malo izmešala, pa konačno možemo da kažemo da i drugi izdavači sem EA-ja umeju da naprave igre koje će ljudi da kupuju.

Kao i uvek priložene cene igara su okvirne i važe za tržište Sjedinjenih Američkih Država, tek toliko da znate.

Kako god, do sledeće tabele uživajte u igranju VAMA omiljenih igara.

Vesti iz sveta biznisa

Nintendo i AOL

Nintendo of America, kao jedna od najvećih kompanija u igračkoj industriji je sklopila ekskluzivni ugovor sa AOL-om (American On Line) najvećim američkim provajderom u kome se precizira da će se sve buduće online igre ove kompanije igrati preko AOL-a, kao glavnog Internet provajdera. Od svega je ipak najzanimljivije to što Nintendo još nema nijednu online igru, niti u neko skorije vreme ima nameru da je pravi. Pa zašto je onda uopšte i sklopio ugovor sa AOL-om? Iza ovog naizgled besmislenog dila se krije čitava niska promišljenih poteza AOL Time Warnera (vlasnik AOL-a) i Nintenda. S obzirom na poziciju koju imaju na severno-američkom tržištu, međusobno "kurtoazno" reklamiranje će svakako pomoći i jednima i drugima. A ko zna, možda jednog dana i osvane neka online igra. Uzput da napomenemo da je sredinom septembra Nintendo upravo prodao svoj 150 milioniti Game Boy. Svaka čast.

Video igre ponovo na optuženičkoj klupi

Naravno u pitanju je Amerika. Šta mislite koja igra je na tapetu? Možda ste pogodili, a možda i ne - u pitanju je Grand Theft Auto. Naime dvojica tinejdžera, 14 i 16 godina, su se malo "poigrala" sa puškama stojeći pored autoputa u državi Tenesi i pokušala da pogode automobile koji su njime prolazili. Nažalost u tome su uspeli i pogodivši jedan auto, usmrtili jednog putnika, a vozača teško ranili. Kada ih je zapanjena policija pitala zašto su to uradili odgovorili su da im je bilo dosadno i da su poželeli da uživo odigraju omiljenu igru Grand Theft Auto. Ne verujući u to šta je čula jedna od rođaka nastradalih je odlučila da tuži kompaniju Take Two Interactive koja je napravila igru. Iako se ponovo pokušava sa dokazivanjem da su igre krive za nasilje, ovde će pre biti da su krivi sami roditelji ove dece što su im omogućili pristup oružju i što nisu kontrolisali igre koje im igraju klinci. Inače Grand Theft Auto ima "M" rejting , što znači da ga mogu kupiti samo stariji od 17 godina. Kako su ovi tinejdžeri došli do igre je takođe pitanje za policiju.

EA i Take-Two Interactive u vrhu

Prema najnovijem istraživanju i rangiranju koje sprovodi jedan od najuticajnijih poslovnih magazina u Americi, Business 2.0, kompanije Electronic Arts i Take-Two Interactive su zauzele peto, odnosno šesto mesto na listi 100 kompanija (u segmentu moderne tehnologije) koje najbrže napreduju. Na listi se nalaze vrlo jake firme, nVidia je na četvrtom mestu, po mnogima zahvaljujući Microsoft-u i njihovom Xbox partnerstvu, ali se očekuje da će nVidia pasti u očima analitičara jer je za sledeću verziju Xbox-a izabran ATI-jev R500 čipset. Zanimljivo da u prvih sto nema više ni jedne izdavačke kompanije iz oblasti video igara. Inače EA je prošle godine bio na 61. mestu, a Take-Two Interactive se nije ni nalazio na listi, dok je nVidia je bila na trinaestom mestu. Lista 100 najuspešnijih kompanija se pravi na osnovu nekoliko parametara: prometa, profita, novčane mase u opticaju u poslednje tri godine i ponašanju akcija na berzi za proteklih dvanaest meseci.

Vesti iz sveta biznisa

EA deonice rastu i dalje

Svi već znamo da je Electronic Arts najuspešnija kompanija u biznisu kreiranja i izdavanja video igara. U poslednjih tri godine firma beleži rast od čak 19% na godišnjem nivou i kao posledica toga došlo je do povećanja vrednosti akcija (cena je blizu 90$ po akciji). Sve je to veličanstveno, ali su se tržišni analitičari uplašili da bi povećanje vrednosti akcije moglo da najavi skoro posustajanje ovog diva. S druge strane rukovodeći ljudi kompanije unovčavaju trenutni uspeh pa je tako CEO Larry Probst već zaradio 17 miliona dolara od prodaje deonica ove godine, a predsednik kompanije John Riccitello 2.6 miliona. Na osnovu ovih njihovih poteza analitičari zaključuju da i sami vodeći ljudi u EA-ju veruju da su vrednosti deonica dosegle sam vrh (ili će dostići uskoro), pa je ovo bio i glavni razlog što su, prema poznatoj kući koja se bavi analizom berze, Wedbrush Morgan, deonice EA-ja posle dugo vremena sa oficijelne preporuke za "Buy" (kupuj) promenjene na "Hold" (pričekaj).

Konami dobio novog direktora prodaje

Oni koji su malo bolje upoznati sa biznis stranom video igara će se setiti imena Bradley H. Smith. Čovek je sada postavljen za, što bi mi rekli, generalnog direktora prodaje, kompanije Konami of America, a do sad je radio na više sličnih mesta. U dosadašnjoj karijeri je ostvario odlične veze sa najvećim distributerima u industriji poput Electronics Boutique, Wal-Mart, Blockbuster i Gamestop. Bredley će direktno odgovarati ženi, potpredsedniku sektora prodaje u Konami-ju, Catherine-i Fowler i biće odgovoran za prodaju na teritoriji cele Severne Amerike. Pre ovog poslića g-din Smith je radio u Midway Games-u, Vivendi Universal Interactive-u, Red Storm Entertainment-u. itd. Nije mu bilo loše...

Acclaim Connected

Nije nikakva gramatička caka, već ime nove kompanije koja se iznjedrila iz skuta poznatog izdavača Acclaim-a. Acclaim Connected je novo odeljenje koje će se baviti isključivo pravljenjem i licenciranjem mobilnih igara. Početak rada nove kompanije je usledio pošto je potpisan protokol o saradnji sa Vodafone Live kompanijom. Igranje video igara preko mobilnih uređaja, telefona i PDA-ja i sl. u svetu uzima maha i mnogo veće kompanije se pripremaju da zagrizu deo ovog novog segmenta tržišta. U Acclaim-u se nadaju da će nova kompanija brzo početi da stvara profit jer se mobilne igre uglavnom iznajmljuju korisnicima, a znamo i sami koliko ima mobilnih telefona u razvijenom svetu. Osim toga, "mobilne igrice" jako lepo mogu da posluže u marketinšku svrhu najave istoimenih naslova na PC-ju ili konzoli - a znamo i sami koliko ima PC-ja i konzola u razvijenom svetu. Dobro je što ovo tržište još nije procvetalo, pa će Acclaim Connected moći na vreme da zauzme pozicije - a znamo i sami koliko ima .... (prestani više s tim! - prim. ur.).

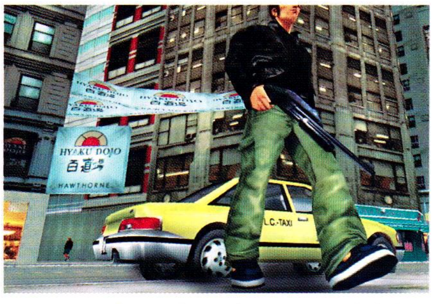
Team Sabre stiže

NovaLogic je pre neki dan objavila vest da će popularna igra Delta Force: Black Hawk Down dobiti skup dodatnih misija pod nazivom Team Sabre. Igru će raditi razvojni tim iz Dalasa, Ritual Entertainment. Team Sabre će prema prvim planovima imati 10 novih single-player misija, kao i 30 novih multiplayer mapa. Naravno to su samo osnovne informacije, svakao se očekuje još puno toga novog (oružje, vozila...). Ritual Entertainment je po sopstvenom priznanju bio oduševljen što je dobio priliku da radi na naslovu koji je jako dobro prošao kod igrača i obećava odličnu igru, prepunu napete i inztenzivne akcije. Kao i uvek, igrače najviše interesuje na kojim lokacijama će se odvijati igra, i mada je cela priča još u početnoj fazi, najverovatnije lokacije

će biti neprohodne džungle Kolumbije (dakle borba protiv narkodilera) i obale Irana koje su prebogate naftom.

Igranje u zatvoru

Kako se zemlje širom sveta razlikuju, tako im se razlikuju i zatvori, pa u jednima nemate ni osnovne uslove za boravak , dok u drugima možete igrati i video igre (ovo ne govorim iz iskustva, već se tako nalazi u vestima). Jedan iz ove druge grupe se nalazi u Australiji, ali ni njima tamo ne cveatju ruže. Naime, možda je malo neobična praksa da zatvorenicima koji su na odluženju kazne zbog naslinog ponašanja i pljačke dozvolite da igraju video igre koje se zasnivaju na toj istoj raboti, a upravo to se dešava u državi Zapadna Australija. Jedan od tamošnjih sudija je pokrenuo istragu povodom vesti da je jedan dvadesettrogodišnji osuđenik u zatvoru često igrao igru Grand Theft Auto 3 i da je po izlasku na uslovno načinio zločin sličan onom u igri. S obzirom da ovo nije prvi takav slučaj, zvanični organi su se zaintersovali. Dakle zatvorenici igraju igre koje opisuju radnje zbog kojih su i dospeli u zatvor - zaista liberalno, pa čak i za Australiju.



Naravno niko ne kaže da je GTA3 ili bilo koja druga igra kriva zbog takvog ponašanja, ali pretpostavljamo da bi ipak trebalo voditi računa o tome koje su teme pogodne za osuđenike. Bolje da im daju da igraju Postal2 ili Doom3 kada izađe...

BloodRayne goes to Holywood

Ne radi se o ponovnom okupljanju pop grupe sličnog imena, već o vesti da je Majesco-ova krvava priča iz trećeg lica BloodRayne definitivno zanimljiva osnova za pravljenje pravog holivudskog spektakla. Eh, nije to ni tako loše jer se u igri pojavljuje dosta ženskih atributa koje skakuću gore, dole, mada mislim da je gledaocima prvenstveno bitno da će se na velikom ekranu videti creva, litre krvi i sve ono što jednu porodičnu zabavu čini kompletnom. Nemačka produkcijska kuća Boll-KG koja se već oprobala u adaptacijama video igara za veliko platno (Alone in the Dark and House of the Dead) je otkupila filmska prava za ovaj naslov i nada se da će kroz distibuciju i tzv. merčandajzing (prodaju propratnog materijala vezanog za film) uspeti solidno da zaradi. Prema prvim vestima z aovo buduće remek delo sedme umetnosti predviđen je budžet od oko 30 miliona dolara. Verovatno je da će se veći deo ovog budžeta potrošiti na kompjutersku animaciju i specijalne efekte.

Half-Life2 Benchmark

Pre nekoliko dana digla se velika prašina oko novog benchmark programa iz igre Half-Life 2, koju nikako da dočekamo. Naime Valve (razvojni tim) je izvršio testiranje najjačih grafičkih karti na tržištu i objavio rezultate do kojih su došli. Objavljeni, oni su zajedno sa zajedljivim komentarima Valve-a naljutile čelnike nVidia-e. Zašto? Pa, prema testovima čije su parametre i osnovne postavke definisali sami programeri Valve-a, ispostavilo se da je ATI Radeon 9600PRO po performansama u rangu sa najjačim nVidia modelom GeForce FX5900Ultra. Drugim rečima korisnici za tri puta manje para dobijaju iste performanse, a najjači ATI-jev model 9800PRO će oduvati FX5900 Ultra bez imalo blama. Problem je vezan za Source engine, koji postaje jedan od glavnih engine-a na tržištu, pa bi to značilo da će sve igre na njemu raditi bolje sa ATI karticama.

Onda se oglasila nVidia sa tvrdnjom da je Valve suprotno ranijem dogovoru za testiranje koristio stariju verziju drajvera i da su zbog toga performanse bile daleko lošije. Naime, nVidia je za ovu igru pripremila drajvere verzije Rel. 50, a Valve je koristio verziju Rel.45. Međutim, pojedini poznavaoci cele priče iz drugog ugla, nagoveštavaju da se kod cele serije FX kartica potkrala greška u arhitekturi koja u DirectX 9 okruženju uslovljava slabije performanse.

Kako god, rezime bi bio sledeći - nVidia je dobila po ušima (zasluženo ili nezasluženo), a ATI je dobio izuzetnu pozitivnu reklamu; očekuje se da ovaj naslov dâ novi zamah industriji PC igara.

nVidia će izbacivanjem nove verzije drajvera pokušati da popravi negativnu sliku koja je stvorena u javnosti i tvrdi da će i rezultati sa njima biti daleko bolji. Sve nam se čini da je nVidia u priličnim problemima - prvo onaj blam sa FX5800, pa onda odluka Microsft-a da umesto njenog FX čipa u novu Xbox 2 konzolu ugradi ATI-jevu grafiku, pa sad ovo sa Half-Life 2 benčmarkom...

Half-Life 2 u nekoliko verzija

Dobro znamo da velika većina vas ne može da dočeka da na svoje mašine instalira novi Half-Life 2. Pored strpljenja moraćete da se naoružate i razumevanjem jer je Valve, tim koji je radio igru, odlučio na tržište izbaci tri verzije igre. Da, da, dobro ste pročitali - čitave tri verzije igre; dve u boji i jednu crno-belu ;-)). Ne, bez šale, zaista će se pojaviti tzv. "lite" (olakšana) verzija HL2 u kojoj neće postojati multiplayer, zatim standardna verzija sa single-player-om i multiplayer-om, kao i Collector's Edition, luksuzna verzija koja će pored kompletne standardne igre imati i dosta dodatnog materijala. Takođe je predviđeno da se igra može kupiti i skinuti direktno sa Valve-ovih servera, čime se isključuju posrednici. Takođe biće i omogućeno igranje igre preko Valve Steam servisa i to za nekih 10$ mesečno. Igra se preko većeg broja internet prodavnica u predprodaji prodaje za čitavih 50 dolara, što je jedna od najskupljih igara do sad. Koliko će koštati kada se pojavi kod nas ne smemo ni da pomislimo, ali verujem da će je pravi igrači nabaviti bez razmišljanja (nekoliko vas skupi lovu i ...).

Za čim lude u svetu

1. **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** (Akcija) - Rockstar Games, oktobar 2003.

2. **Half-Life 2** (FPS) - Vivendi, 14. novembar 2003.
3. **Homeworld 2** (FPS) - Ubi Soft, novembar 2003.
4. **Far Cry** (RPG) - Atari, 7. oktobar 2003.
5. **Loose Cannon** (Akcija) - Ubi Soft, datum ?.
6. **Lords of the Realm III** (RTS) - Vivendi, jesen 2003
7. **Call of Duty** (FPS) - Activision, kraj oktobra 2003.
8. **Legacy of Kain: Defiance** (Akcija) - Eidos, novembar 2003.
9. **Hannibal** (FPS) - Strategy First, 2004.
10. **Total Annihilation 2** (Strategija) - Infogrames, 26. novembar 2004
11. **Painkiller** (FPS) - Dreamcatcher., 21. oktobar 2003.
12. **Battlefield Command** (RTS) - Codemasters, proleće 2004.
13. **StarCraft: Ghost** (Taktička pucačina) - Blizzard Entertainment, kraj 2003
14. **Civilization III** (RTS) - Atari, 7. novembar 2003.
15. **DOOM III** (FPS) - Activision, kada bude gotov - 2003.
16. **Deus Ex: Invisible War** (FPS) - Eidos, decembar 2003.
17. **Gothic II** (RPG) - Atari, 7. oktobar 2003.
18. **Black&White 2** (Simulacija) - EA, datum ?
19. **Exarch** (RPG) - NCSoft, datum nepoznat.

Ovo neće skoro

Blowout

Svemirska vojna akcija u kojoj ćete vi kao major John "Dutch" Cane predvoditi elitni vod plaćenika koji su opremljeni arsenalom koji nijedna vojska sigurno ne bi dala nijednoj svojoj jedinici. Sa svojim pajtosima ćete se uputiti na svemirsku stanicu na kojoj su eksperimenti sa vanzemaljskim parazitom pošli naopako i svašta se dešava (originalna priča, nema šta). Ova 3D akcija će biti prepuna dinamičnih obrta i borbi. Vanzemaljci u igri su delo Yasushija Nirasawae koji je radio na filmovima Final Fantasy i Men in Black. Nadamo joj se do kraja ove godine.

Black & White 2

Stalno navodimo ovaj naslov jer se rad na njemu otegao do besvesti, a željno ga očekujemo. Drugi deo poznate igre u saradnji Linohead studija i EA-ja, u kome je regulisano u najmanju ruku neobično kretanje kamere i u kome će se igrač osećati baš kao bog. U ovoj strategiji gradićete i grupisaćete armije, vodićete ih iz bitke u bitku, ili ćete ih "vezati" za vaše biće koje će ih predvoditi u napadima i opsadama. Grafika bi trebalo da nas sve zapanji, ali do tog momenta će proći bar još čest meseci. Naime, igra treba da se pojavi pred kraj ove godine.

Warlords IV: Heroes of Etheria

Nastavak akcione horor avanture iz prvog lica nosi naziv Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, a svojim jezivim sadržajem i izuzetnim

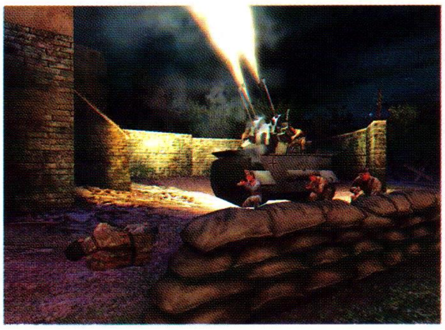
okruženjem će uterati strah u kosti. Unapređen "sanity" sistem koji prikazuje u kom stepenu gubite zdrav razum će ovog puta još vernije reprezentovati vaše ludilo. Sve u svemu haos igra. Međutim, ne bi li se propisno isprepadali moraćemo da sačekamo kraj iduće godine. Izdavač PC verzije je još uvek nepoznat.

Painkiller

Strave nikad dosta. Ova horor pucačina iz prvog lica će sigurno zadovoljiti one mračnije među vama, a nama ostalima podići kosu na glavi. Vi se zovete aspirin (painkiller) i plaćenik ste koji se bavi eliminacionim sportom - eliminišete druge. Međutim kada se pojave hodajući mrtvaci i razni drugi demoni koji se međusobno bore za prevlast u paralelnom svetu, onda vam bogami neće biti svejedno. Uz grafiku sledeće generacije i gomilu strašnih stvorenja zabava je zagarantovana. Ali, da bi se na ovaj način zabavljali morate sačekati mart sledeće godine.

Call od Duty demo i bura protesta

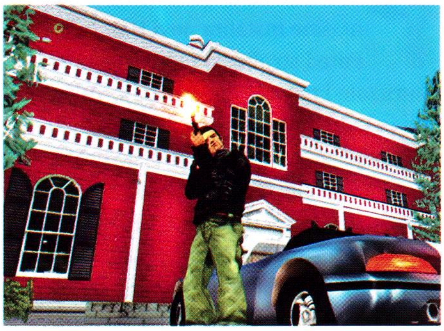
Ojedna od verovatno najboljih igara koja će se pojaviti ove godine Call of Duty (čitajte o njoj o ovom broju Gamer-a) je i pre izlaska na tržište uspela da podigne veliku gužvu. Naime, izdavač igre Activision (razvojni tim je



Infinity Ward) je odlučio da počasti igrače demoom, što je uobičajena praksa kada se igra približava izlasku na tržište. Sve je to divno, ali Activision je napravio jedan previd time što je hteo da u startu ovaj demo ustupi samo jednom sajtu koji usput rečeno naplaćuje usluge skidanja fajlova sa servera (drugim rečima da ne omogući slobodan download). Ovo je toliko ražestilo sve one (igrače i vlasnike drugih servera za besplatan download) koji ne žele da plaćaju za nešto što bi trebalo da bude besplatno da su se ujedinili i javno obavestili Activision da demo njihove igre Call of Duty neće hostovati na svojim serverima, čak i kada on zvanično bude dostupan svima. Activision je bio potpuno zatečen ovim razvojem događaja, a da je situacija bila ozbiljan govori i podatak da je u pitanju je bilo oko dvadesetak najjačih download sajtova sa hiljadama korisnika. Uvidevši problem Activision je na kraju popustio i od samog starta dozvolio besplatan download za sve. Eto kako jedinstven nastup može da dovede do promene, čak i kada to izgleda malo verovatno.

Video igre ponovo na optuženičkoj klupi

SNaravno u pitanju je Amerika. Šta mislite koja igra je na tapetu? Možda ste pogodili, a možda i ne - u pitanju je Grand Theft Auto. Naime dvojica tinejdžera, 14 i 16 godina, su se malo "poigrala" sa puškama stojeći pored autoputa u državi Tenesi i pokušala da pogode automobile koji su njime prolazili. Nažalost u tome su uspeli i pogodivši jedan auto usmrtili su jednog putnika, a vozača teško ranili. Kada ih je zapanjena policija pitala zašto su to uradili odgovorili su da im je bilo dosadno i da su poželeli da uživo odigraju omiljenu igru Grand Theft Auto. Ne verujući u to šta je čula jedna od rođaka nastradalih je odlučila da tuži kompaniju Take Two Interactive koja je napravila igru. Iako se ponovo pokušava sa dokazivanjem da su igre krive za nasilje, ovde će pre biti da su krivi sami roditelji ove dece što su im omogućili pristup oružju i nisu kontrolisali koje igre



im igraju klinci. Inače Grand Theft Auto ima "M" rejting , što znači da ga mogu kupiti samo stariji od 17 godina. Kako su ovi tinejdžeri došli do igre je takođe pitanje za policiju. animaciju i specijalne efekte.

Ovo neće skoro

Deus Ex 2: Invisible War

Eh, da, da. Čekanje se odužilo, a dokle će ... znamo. Izlazak dugo očekivane akcione avanture iz prvog lica, DeusEx 2, jednog od naslova koji bi trebalo da obeleži ovu godinu je na žalost velikog broja igrača više puta pomeran, mesec... jun, jul, pa septembar itd. Najnoviji datum je 28.januar 2004. godine. Dakle, moraćete još malo da se strpite ne biste li ušli u Deus Ex svet i to 20 godina posle dešavanja u prethodnoj igri. Zaista, kada je Deus Ex 2 u pitanju, čekaćemo

Ovo neće skoro

Neuro

Ovaj FPS je smešten u svemirska bespuća, u vreme kada su ljudi pronašli potpuno nov način putovanja po svemirskim prostranstvima (više ne putuju "Jugićem"...). Kao i obično, izbija konflikt između dve strane: specijalaca sa Zemlje i vojnog klana sa Trodiena, a vi ste tamo glavna faca i zovete se Craig Richards; nalazite se u samom centru dešavanja. Igru karakteriše 7 različitih lokacija, 20 vrsta neprijatelja, 15 vrsta oružja i cyber-punk okruženje. Takođe, još jedna od bitnih karakteristika je nepoznavanje precizno definisanog datuma izlaska.

šuška se ...

„Ne uzimajte zdravo za gotovo sve što pročitate na ovoj stranici. Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto..."

Kad će Half-Life 2 ?

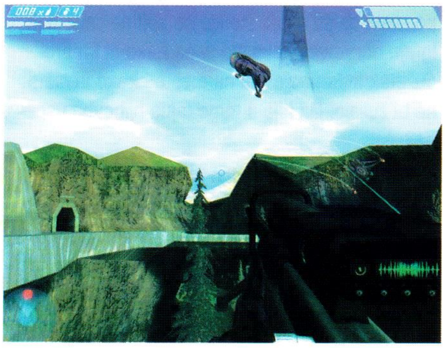
Ovo je verovatno pitanje koje najviše muči prosečnog vlasnika kompjutera koji na njemu prvenstveno igra igrice. Posle toliko godina čekanja, pa onda E3 predstave koja je napravila pravi bum, pa sukcesivnog izbacivanja filmova iz igre u visokoj rezoluciji na net, pa izdavanja benchmark programa za testiranje grafičkog hardvera došlo je do toga da se zvanično upita - pa kada će više Half-Life 2 da se pojavi. E tek tu kreću priče i pričice. Prvobitno je bilo zvanično određeno da će se igra pojaviti 30. septembra ove godine, što bi značilo da je, dok čitate ovaj tekst, neko od vas već ima na svom kompjuteru i igra je. Onda poluzvanično kreću informacije da se igra odlaže za mesec, pa za dva... Jedno vreme je cirkulisao kraj novembra kao datum izlaska što je naravno razočaralo mnoge, a onda se ponovo počelo sa pričama da igra neće kasniti, već da će izaći na vreme, dakle 30. septembra. To je kasnije potvrdio i direktor marketinga Valve-a Doug Lombardi rekavši da će morati da rade maksimalno brzo, ali da rokove neće probiti. Znači da im verujemo za 30. septembar?

Lord of the Rings ne ide kako treba

U vremenu kada se sve što nosi ime Lord of the Rings prodaje k'o alva prosto nestvarno zvuči (istina još nije potvrđena vest) da će Vivendi Universal Games obustaviti rad na igri iz LoTR serijala pod imenom Lord of the Rings: The Treason of Isengard. Ovu akcionu igru iz trećg lica je radio razvojni tim Surreal Sofware i bila je predviđena da se pojavi na tržištu za nekih mesec i po dana - igra je rađena za PS2 i Xbox platforme. Iako nije striktno vezana za PC ova vest pokazuje da samo ime ne garantuje kvalitet, pa je Vivendi Universal Games priznao da razvoj igre ne ide onim tempom i ne zadovoljava visoke norme koje je Vivendi postavio pred razvojni tim. Dalje se tvrdi da bi igra završena u ovom stilu nerovatno razočarala armije obožavalaca Tolkienovih dela, što Vivendi sebi ne može da dopusti. Kako god, Vivendi planira izdavanje igara The Hobbit i War of the Ring krajem novembra, a Middle Earth Online početkom sledeće godine.

HALO Combat Evolved završen?

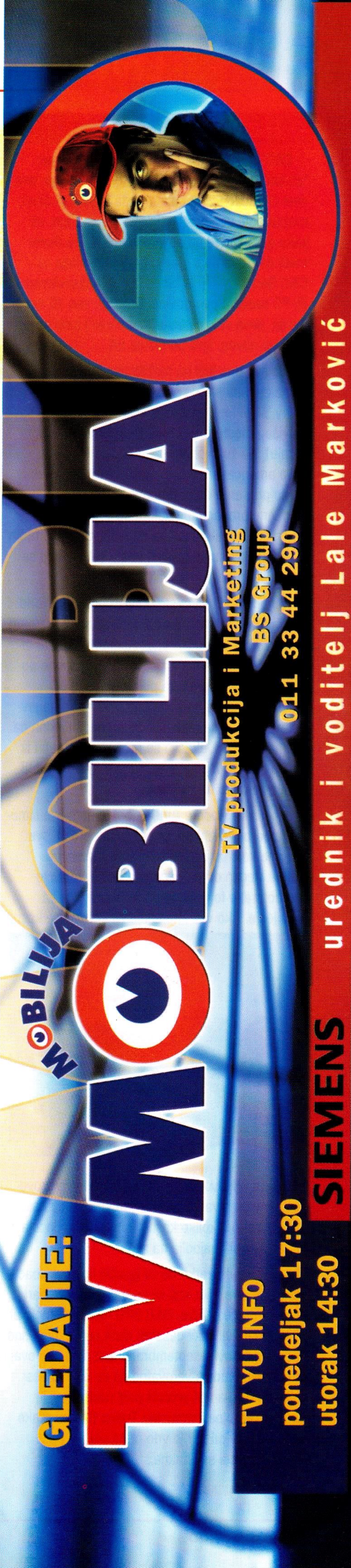
Kako se u ovoj rubrici bavimo glasinama, evo je još jedna koja može značiti mnogobrojnim ljubiteljima FPS žanra. Naime rad na PC verziji glavnog Xbox naslova HALO je po svemu sudeći gotov i igra je spremna. Ova informacija je postala dostupna sa foruma



razvojnog tima u kome se oglasio Randy Pitchford i rekao da Gearbox sada radi na demou igre i još nekim dodatnim stvarima za PC verziju igre, koje bi trebalo da se pojave uoči izlaska igre na tržište. Ako je ovo tačno onda valjda možemo očekivati igru 1. oktobra, kako je i najavljeno. Dok ovo budete čitali zvanično će biti objavljen tačan datum izlaska.

Purge Jihad

Po najnovijim (vestima koje se tiho šapuću) Purge se vraća svojim korenima. Freeform Interactive će početi da radi na dodatnim misijama za Purge pod naslovom Jihad. Kako se pretpostavlja uporna insistiranja igrača na povratku koncepta u kome se pojavljuju Deity, Altar i Mass Blesses je urodio plodom, pa će biti uvršteni u ovaj skup dodatnih misija. Pored toga treba očekivati i potpuno novu ideju u vidu Prayer sistema. Zanimljivo je da se u ovoj vesti tvrdi da će sa pojavom ovog skupa dodatnih misija na tržištu prestati podrška za originalni Purge. Purge Jihad će biti besplatan za one koji već imaju originalnu igru. Lepa pažnja nema šta.



Flash Live

▶C&C Generals Zero Hour je najzad postao "zlatan" tj, krenuo put distributera. Naravno, ova vest će možda biti i bajata kada je budete čitali, možda ćete već proći nekoliko nivoa u igri, ali kako god lepo je da se igra završila i da ćemo moći da uživamo u skupu dodatnih misija za C&C Generals koji je bio jedan od najprodavanijih PC naslova ove godine. Očekuje vas 15 novih misija, nove single-player kampanje i jošp mnogo toga novog. Igru potpisuje EA.

▶ Za sve one koji su možda uspeli nekako da se nakače na strane servere i odigraju America's Army, sledi lepa vest koja još nije potvrđena sa najvišeg mesta (mislim da Buša još uvek nagovaraju). Na zvaničnom sajtu koji se gle čuda zove americasarmy.com, pojavile su informacije da se priprema drugi deo ove tehnološki savršene propagande kojom se veliča uloga američkih vojnika i inicira dopunjavanje regrutnih centara. Čak su se pojavili i neki šotovi, koji se ne razlikuju od prethodnih, ali...

▶ Mnogi igrači sa nestrpljenjem očekuju World of Warcraft, MMORPG smešten u čuveni Warcraft univerzum. Da bi održavao napetost, Blizzard informacije daje na kašičicu. Tako se nedavno pojavila i mapa iz igre koja pokazuje neke od glavnih lokacija i gradova i na neki način nagoveštava gde će se rase nalaziti u odnosu jedna na drugu. Neke od lokacija se mogu prepoznati i iz single-player i multiplayer mapa iz Warcraft-a III. Jedva čekamo da se pojavi.

▶ Lock on: Modern Air Combat, dinamična simulacija borbe avionima, će očigledno probiti sve datume koje su joj postavljeni za izlazak na tržište. Jedan od producenata iz Ubi Soft-a je morao preko foruma da obrazloži razloge za kašnjenje. Ako vas interesuje zbog čega se kasni

sa igrom odgovor je jasan - više vremena provedenih na sređivanju igre će dati kvalitetniji rezultat. S obzirom koliko kasne to bi trebalo da znači da će igra biti najbolja na svetu.

▶ Iako je jako retko da se igrački naslovi izbace na tržište pre roka koji se unapred utvrdi, Atari je najavio da će odličan D&D RPG naslov Temple of Elemental Evil izaći desetak dana ranije, odnosno u drugoj polovini septembra. E sad pošto se ovaj broj ranije predaje verovatno da će uz ovu vest ljubitelji RPG-a već probati ovaj naslov koji je uradila razvojna kompanija Troika Games. Kako god, ovakav primer je vrlo retka pojava pa svakako vredi se istakne..

Flash Live

▶ Prema istraživanju britanskog tržišta na uzorku od oko 1000 ispitanika došlo se do poražavajućeg podatka da preko 25% Britanaca u braku na ovaj ili onaj način izbegava "bračnu postelju" ne bi li još malo odigrali svoju omiljenu igru (bilo da na PC-ju, bilo da je u pitanju neka konzola). Navodi se da većina od ovih 25% pre odlaska u topli bračni krevet provodi po dva sata ispred ekrana, a jedna desetina njih ostaje i po četiri sata zabavljajući se u virtuelnom svetu. Hm, imajući u vidu prosečnu lepotu pripadnica lepšeg pola na ostrvu to mi i ne deluje tako neobično ;-))). Mada, žene se pravdaju da bar znaju gde su ima muževi... slaba uteha, čini mi se.

▶ Igrajte Counter-Strike, budite među najboljima i dobićete poznatog sponzora. Naravno, ovo se ne može primeniti na naše okruženje, ali u Americi jedan od poznatijih CS timova Team 3D je upravo dobio dva sponzora - CompUSA i nVidia koji će pomoći u pripremama za World Cyber Games turnir u Koreji sledećeg meseca. U timu se nalazi šestorica fanatika koji su poznati po izjavi da su svoje stolice na kojima sede dok igraju obrađivali nekoliko dana kako bi im produžetak leđa fino upao na mesto i kako ih ništa ne bi žuljalo. Da nije u tome tajna njihovog uspeha?

▶ Half-Life 2 je očigledno oduševio Microsoft, pa je ovaj užurbano počeo sa hvalospevima tipa "ovo je prava igra koja će pokazati sve prednosti DirectX 9 i Windows-a kao platforme za igranje", itd., itd. Naravno Microsoft-ovi zvaničnici u celoj priči naglašavaju značaj Direct X-a 9 - unapređena brzina i grafika, detaljniji bump-maping, efektnije nijanse svetlosnih efekata i delikatne senke što dodatno uvećava realističnost igre (koja je i ovako pomerila granice realnog što se fizike tiče). Dean Lester sa funkcijom General Manager of Windows Gaming and Graphics pri Microsoft-u je i dalje nastavio da hvali, ali mi ne možemo to da stavimo u vesti jer nema mesta.

▶ Hulk na DVD-u - Naravno ne bukvalno. Vivendi Universal Games je odlučio da na DVD izdanje filmskog hita Hulk ubaci i demo igre Hulk (Xbox verzija). DVD treba da se pojavi sledećeg meseca (28. oktobra), a ovo će biti po prvi put da se filmski sadržaj meša sa igračkim. Ovo je moguće iz najmanje dva razloga:

Vivendi ima prava i na film i na igru, a DVD kao medij za filmove koristi i Xbox konzola. Kada li će početi da izdaju PC igre na DVD-u? Bar neke naslove... i da nagruvaju propratnog materijala poput Hi-res šotova, postera, wallpaper-a, raznih kataloga itd. Pa dobro, šta se čeka?

▶ Ekipa Running With Scissors, inače poznatija kao tvorac igre Postal i Postal 2 užurbano traži beta testere koji bi im pomogli da isprobaju multiplayer mod Postal-a 2. Iako se navodi da je beta testiranje zatvorenog tipa, ostavlja se mogućnost da se primi veliki broj zainteresovanih. Ako ne prezate od ubijanja nevinih ljudi, iskaljivanju besa i uništavanju svega oko vas onda je ovo prava prilika za vas. Go Postal!

šuška se

„ Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto...“

Vivendi i dalje u problemima

Znamo za probleme koje ima jedan od giganata u zabavnoj industriji, Vivendi Universal, ali isto tako znamo i za želju kojom se bori da ne potone. Početkom septembra je objavljeno da je bord direktora u Vivendi-ju odlučio da se krene u pregovore o spajanju sa NBC-jem, jednom od najjačih medijskih kuća u Americi (u vlasništvu General Electric-a). Da li će doći i do prodaje igračkih kompanija pod njenim krovom ne znamo, a kako stvari stoje to ne zna ni direktor Blizzard-a, najjače kompanije u Vivendiju, koja je u prošloj godini sama ostvarila 11% ukupnog prometa u Vivendi-ju. Pored njega u igračku ekipu spadaju i Universal Interactive, Fox Interactive, Sierra Entertainment i Knowledge Adventure. Prvobitna cena za sve ove kompanije je bila postavljena na 2 milijarde dolara, a procenjuje se da je sada pala na oko 800 miliona. Pred samo zaključenje broja dobili smo potvrdu da je NBC otkupio Vivendi, ali se ne spominje da su u paketu i igračke kompanije.

Ovo neće skoro

▶ **Hannibal**

Hannibal Lecter je ponovo u pokretu i kako saznajemo prilično je gladan. Ova pucačina iz prvog lica će biti prepuna akcije, ritualnih ubistava i konstantno će vam držati napetost. Da li

će tajni agent Clarice Starling morati da se napokon sretne sa doktorom Lecter-om ostaje vam da vidite u igri, a da bi mogli da igrate ovaj, jedan od bizarnijih naslova ove godine morate sačekati 21. novembar. Tešite se time što Ameri moraju da čekaju koji mesec duže.

ALFAMEDIA
GROUP
POPUST !!!
CD-R *
Optical Storage 32x 0,21
Ultra Green 32x 0,205
Princo 40x 0,24
CD Box *
Single 0,10
Double 0,14
Slim 0,10
EXTRA !!!
DVD-R 4x
InkJet Printable
1,10 e
DVD Box
0,20
DVD-R 1x
0,90
EXTRA !!!
SMART BUY
CD-R Silver
CD-R Black
CD-RW
Verbatim
CD-R
CD-R Slim
CD-RW
RAFLATAC
CD Nalepnice
14x28 cm
0,05
Business
Card CD
0,60
Tastature i miševi:
A4 TECH SINCE 1987
Logitech
SAMSUNG
EXTRA !!!
Pioneer A05
DVD-R / RW 4x / 2x / 16x
185 e
011/3611-508
Veleprodaja: 063/320-553
Admirala Geprata 17
radno vreme: 09 - 18 h
www.alfamedia.co.yu
office@alfamedia.co.yu
Vaka Đurovića bb
Stadion FK Budućnost
Podgorica
081/247-250
067/223-200
* Sve navedene cene
su na 1000 kom.

HALO: Combat Evolved

Još malo pa ćemo igrati Halo, kaže naš čuveni redakcijski stihoklepac, a mi dodajemo: Šta će nam X-box kad imamo Halo (vidi se da nemamo talenta kao gorespomenuti)

Paralelno sa početkom prodaje Xbox konzole u svetu, u jesen 2001., dobar deo pažnje javnosti pripao je i razvojnom timu Bungie odnosno njegovom projektu Halo: Combat Evolved. Kada je započet rad na igri, programeri su ciljali na tržište "personalaca", ali se onda umešao Microsoft, kupio Bungie (može se, ima se...) i odlučio da (na veliko razočarenje PC) od nje napravi Xbox ekskluzivu. Ipak, bez obzira šta neki poklonici konzola pričali i što je još niko sa klasičnom tastaturom i "wasd" tasterima nije zaigrao, u svojoj srži Halo predstavlja pravu PC pucačinu iz prvog lica.

■ Game info

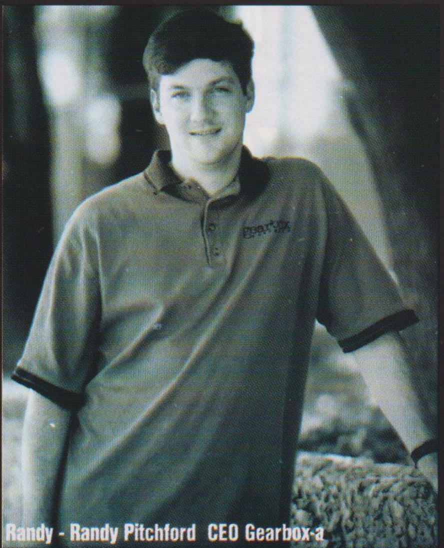
IZDAVAČ Microsoft
RAZVOJNI TIM Gearbox Software
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.microsoft.com/games/halo
DATUM IZLASKA 1. oktobar 2003.

Nakon silne halabuke koja se na E3 digla oko Halo 2 (za Xbox naravno), vredna ekipa iz Gearbox Software-a je produžila tamo gde je Bungie stao i potrudila se da ovaj FPS vrati onima kojima je prvobitno bio i namenjen - PC igračima. Zahvaljujući ljubaznosti Gearbox-a i Microsoft-a imali smo prilike da isprobamo najnoviju Beta verziju igre te u nastavku teksta možete pročitati kakva su nam iskustva.

Što se sadržaja tiče razvojni tim u odnosu na Xbox verziju, nije promenio ama baš ništa; ni priču, ni oblik, ni formu - sve je ostalo isto (odnosi se na single-player deo). Iako mislim da većina igrača zna priču koja se krije iza ovog naslova, za one koji to ne znaju sledi mali uvod: Nad vasceli ljudski rod se nadvila strašna pretnja u vidu bezobzirne religiozne sekte vanzemaljaca zvane Covenant. Čovečanstvo je ostalo raštrkano i brojčano inferiorno, a njihovo navodno napredno oružje je praktično ne-

▶ Čuvanje pozicija će biti kao i u Xbox verziji igre, dakle moraćete da dođete do neke kontrolne tačke na mapi.

▶ Prošle godine Halo (Xbox verzija) je osvojio četiri prestižne nagrade u izboru AIAS - Academy of Interactive Arts and Sciences: Console Action/Adventure Game of the Year, Console Game of the Year, Outstanding Achievement in Visual Engineering i najvažniju od svih Game of the Year (najbolja igra godine).



Randy - Randy Pitchford CEO Gearbox-a

Kad sam rek'o da pucaš nisam mislio da ne dišeš; o'ladi bre malo probi mi bubnjiće!

Uh, ala su uglačali ovaj pod ne mogu da održim pravac, samo ti pucaj, valjda ćeš da pogodiš nešto.

upotrebljivo pred visoko-razvijenom tehnologijom vanzemaljaca. Priča prati avanture jedine preživele jedinke tzv. SPARTAN II projekta, vojnika poznatog samo pod imenom Master Chief. On je bio u službi na brodu Pillars of Autumn, koji se u pokušaju bekstva od Covenant armade srušio na neobičan, prstenoliki objekat zvan Halo. Na njegovu nesreću mnogi njegovi saborci su u ovoj nesreći poginuli, a ni Covenant nije spreman da ga ostavi na miru. Ono što Master Chief mora da uradi je jednostavno - da preživi. Zahvaljujući vrhunskom treningu, naprednom telesnom oklopu i prgavom karakteru, on je jedan od retkih koji je dorastao tom izazovu.

Već na samom početku, postalo nam je jasno da ekipa iz Gearbox-a zna svoj posao. Svi oni elementi koji su nas magično privlačili u Xbox verziji prisutni su i ovde. Jedan od najistaknutijih elemenata igre je sadržajnost koja itekako fali u današnjim naslovima. Postoji mnogo razloga zbog kojih je Halo privlačan i zanimljiv i nakon ovoliko vremena, a neke od njih možemo potražiti među brojnim crtačima, dizajnerima, animatorima, programerima i drugim pravim profesionalcima koji se dobar deo svog vremena odvojili za ovu igru. Dokaz da je PC "matična" platforma, jeste i intuitivnost kontrola, odnosno kombinacija tastatura/miš prava su stvar, (upravljanje Warthog-om - vožnja i nišanjenje su mnogo lakši). Pretpostavljam da je jedina stvar sa Xbox kontrolera koju bi možda poželeli, force feedback tehnologija. Pa u krajnjem slučaju ako ne možete bez nje uvek možete priključiti neki game-pad koji je podržava. Znam da razvojni tim ne čita Gamer (nikad se ne zna - prim. lekt), ali ipak imam male zamerke na default raspored tastera, no dobro je da je ostavljena mogućnost mapiranja tastera pa svako može da ih podesi prema svojim afinitetima.

Master Chief i ovde ima potpuno isti (a samim tim odlično uravnotežen i podešen) arsenal. Osim standardnog, već poznatog oružja (puške, pištolji, bombe, bacači raketa) moći ćete da dođete u posed i ponekog egzotičnog primerka plazma oružja koje koristi Covenant.
Nadalje, imate veliki izbor vozila i sa jedne i sa druge strane. Upravljanje svim vozilima bilo da se radi o Warthog-u ili ogromnom Scorpion tenku će biti lako, jer su sva maksimalno optimizovana do najsitnijih detalja.

Halo: Combat Evolved još uvek ima jednu od najkvalitetnijih AI rutina koji se mogu pronaći u video igri. Na primer: eliminisanje ogromnog Covenant stražara zna da bude vrlo težak zadatak, čak i kada se pored vas nalazi još nekoliko marinaca i kada je stražar usamljen; on može da istrpi vrlo mnogo. A tek ako se nađete sami sa njim, oči u oči - vrlo efikasno će izbegavati svaki napad. Slično se ponašaju i vaši saborci, marinci, pa će se vremenom razviti osećaj zbliženosti u okviru jedinice.

PC verzija igre se odlikuje značajnim grafičkim poboljšanjima, pogotovo kada igrate na visokih 1600x1200, a dizajneri su efikasno iskoristili sve prednosti DirectX

" PC VERZIJA IGRE SE ODLIKUJE ZNAČAJNIM GRAFIČKIM POBOLJŠANJIMA, POGOTOVO KADA IGRATE NA VISOKIH 1600X1200, A DIZAJNERI SU EFIKASNO ISKORISTILI SVE PREDNOSTI DIRECTX 9.0 STANDARDA."

■ Razvojni tim

Gearbox Software LLC je mlada kompanija koja se bavi razvojem interaktivnih sadržaja, tj. video igara. Osnovana je 1999. u mestu Plano u Teksasu. Gearbox tim se sastoji od tridesetak talentovanih ljudi koji su već imali podosta uspeha u ovom poslu, a predsednik kompanije je Randy Pitchford. Poznati su po mnogim Half-Life naslovima, Tony Hawk Pro Skater-u 3, James Bond 007: Nightfire. Trenutno završavaju Counter Strike: Condition Zero i HALO za PC.

▶ Kako bi se dve verzije što manje razlikovale, od samog početka rada na PC verziji u Gearbox se doselilo i nekoliko programera iz Bungie-a (originalni tvorac igre) i danonoćno su zajednički kreirali deo po deo. Saradnja prolazi odlično i to na obostrano zadovoljstvo jer su i sami tipovi iz Bungie-ja tvrdokorni igrači, pa nije bilo nesuglasica koje se uobičajeno javljaju kada se igra radi po nekom filmskom hitu.

Nisam verovao da neko može da ima tako blistavo bele zube da me totalno zaslepi.

9.0 standarda. Na osnovu onoga što sam video, razlika je više nego očigledna. Zbog više rezolucije slika je oštrija, pa je lakše opaziti sve one sitne detalje koji ponekad mogu da vam spasu život. Da ne spominjem vrhunske modele likova koji sada obiluju detaljima o kojima su vlasnici Xbox verziji mogli samo da sanjaju. S obzirom da je u pitanju beta verzija igre, ima još dosta detalja koje treba srediti. Na nekim nivoima broj frejmova zna drastično da padne, dok opet na drugima sve radi kako treba. Za oko zapadaju i pozadinske teksture koje su očigledno još uvek u Xbox formi i koje će se nadamo doterati na pravi PC nivo - ipak treba imati na umu da će Halo biti konzolni port. U poglavljima Truth and Reconciliation, The Silent Cartographer i Halo svedoci smo izuzetnih refleksija na otvorenom i u zatvorenom okruženju. Da li treba naglasiti da i particle efekti ovde izgledaju bolje i detaljnije zbog visoke rezolucije. Sve u svemu moramo da priznamo da je sa vizuelne strane Halo jedan vrlo obećavajući naslov i nadamo se da će u finalnoj verziji izgledati još bolje.

Što se tiče kvaliteta zvuka on je u svakom pogledu superioran. Okruženje je prepuno ambijentalnih zvukova, a NPC likovi će vam odgovarati na raznovrsne načine što igru čini još zanimljivijom. Naravno tu su i poznate melodije kompozitora Martin-a O'Donnell-a, koje su nas oduševile i u Xbox verziji.

Zanimalo nas je i kako funkcioniše multiplayer mod, koji inače uvodi mnoge stvari koje nisu bile moguće u Xbox verziji. Cela redakcija Gamer-a se navukla na jednu mapu na otvorenom, na kojoj se igrala Silent Cartographer misija u Xbox verziji. Na ovoj mapi imaćete šansu da isprobate novi Rocket Warthog, kao i Banshee Covenant avion. U Xbox verziji niste mogli da koristite Banshee u multiplayer-u, ali ovde možete. Rocket Warthog se od standardnog Warthog-a razlikuje samo po bacaču raketa koji je pričvršćen sa zadnje strane (umesto mitraljeza). Banshee u multiplayer mečevima daje sasvim novi feeling igranju i ako improvizujete (a pre toga se usavršite) možete izvesti neke ludačke vratolomije.

Da bi sve bilo još luđe u arsenal su pridodati i bacač plamena (efikasan protiv neprijateljske pešadije) i fuel rod gun (koriste ga Covenant vojnici u single-player-u). Poseban šmek multiplayer-u daju i bombe, naročito ako se igra sa 16 igrača.

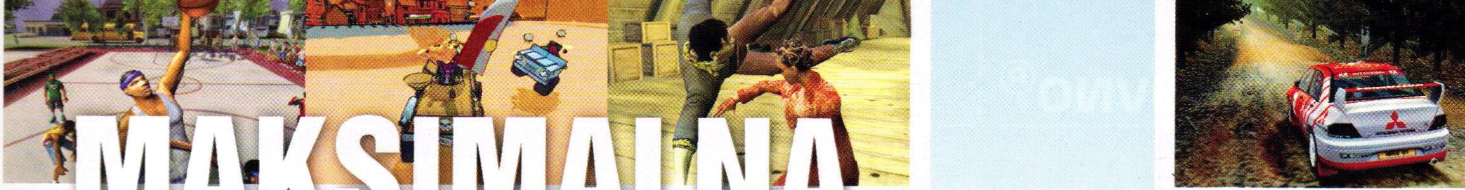
Osim mapa koje smo imali prilike da vidimo u Xbox verziji, Gearbox je u Halo za PC ubacio i šest novih: Fields, Death Island, Danger Canyon, Infinity, Timberland i Gephyrophobia. Svaka od novih mapa može da primi maksimalno 16 igrača, a iz iskustva (LAN mečevi) mogu da vam kažem da su mečevi intenzivni, dugi i vrlo zarazni. Što se tiče online igranja koje kod nas nije popularno iz razumljivih razloga, treba samo spomenuti da razvojni tim optimizuje igru za sve tipove veza (kad kažu sve sigurno ne misle i na naše), ali moramo sačekati da se ona pojavi pa da vidimo kako se snalazi s našim centralama i provajderima.
Sudeći prema viđenom Halo će biti pravi pogodak. Dugo smo čekali da se ispravi nepravda koju nam je Microsoft naneo usmeravanjem prve verzije na Xbox (no imamo mi načina da mu se osvetimo). Sačekajmo još malo - oktobar 2003. i Halo nikada nisu bili bliži.

Uroš Pavlović

" UPRAVLJANJE SVIM VOZILIMA, BILO DA SE RADI O WARTHOG-U ILI OGROMNOM SCORPION TENKU ĆE BITI LAKO, JER SU SVA MAKSIMALNO OPTIMIZOVANA DO NAJSITNIJIH DETALJA."

▶ Single-player deo igre se nije bitnije menjao u odnosu na Xbox verziju i to prvenstveno jer Gearbox praktično nije znao šta bi promenio, s obzirom da svi elementi single-player-a baš stoje tamo gde i treba; promene tek da bi se nešto menjalo nisu dolazile u obzir, a Bungie im je dao zeleno svetlo za mnoge stvari.

▶ Pojavljivanje bacača plamena u PC verziji u stvari datira još od originalne zamisli ekipe iz Bungie-ja, ali zbog tesnih rokova kojima ih je izlazak Xbox-a pritisnuo, nisu stigli da ga implementiraju u igru. Gearbox je jednostavno uzeo njihov model oružja, malo ga preradio i optimizovao i sve je bilo gotovo.



MAKSIMALNA zabava!

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!

128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova

PlayStation®2 14.900 din!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral

Diners Club International · MasterCard · VISA

BeoSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

MEDAL OF HONOR: Pacific Assault

Pakao Perl Harbur u januaru 2004.

Drugi svetski rat je još uvek vrlo popularna tema za pravljenje video igara. Brojni naslovi koji se iznova pojavljuju, a u kojima glavna uloga pripada Švabama, to najbolje potvrđuju. Međutim u toj pravoj poplavi igara tek nekoliko njih se izdvaja svojim kvalitetom. Da li vam ime Medal of Honor nešto znači? Medal of Honor: Allied Assault se pojavio u februaru 2002. godine, prvenstveno zahvaljujući trudu EA Games-a i talentovanog razvojnog tima 2015. Nije dugo trebalo da se shvati da će ovaj odlični FPS naslov svakako dobiti skup dodatnih misija i tako i bi. EA je ubrzo izdao MoH: Spearhead, ali zbog pojedinih propusta u samom dizajnu, igra je prošla mnogo gore nego što je moglo da se pretpostavi. Nedugo zatim EA Games najavljuju još jedan skup dodatnih misija, MoH Allied Assault Breakthrough. Usred svih tih dodatnih misija bilo je samo pitanje vremena kada će početi rad na nezavisnom, pravom nastavku originalne igre. Formirajući EA Los Angeles tim, Electronic Arts je najzad otkrio karte i najavio novi projekat - Medal of Honor Pacific Assault. Da vidimo o čemu se radi.

■ Game info

IZDAVAČ EA Games
RAZVOJNI TIM EA Los Angeles
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.mohgame.com/
DATUM IZLASKA Januar 2004.

" PORED TOGA MOŽETE OČEKIVATI I VRHUNSKU ANIMACIJU LIKOVA I NAPREDNU SINHRONIZACIJU GOVORA I POMERANJA USANA PRILIKOM DIJALOGA."

Nastavljajući tradiciju intenzivnih borbi iz perioda drugog svetskog rata i MoH Pacific Assault igrača stavlja u prepoznatljivo okruženje bremenito opasnostima. Ideja

" ...NALAZITE SE U ULOZI TOM-A CONLIN-A KOJI SE NALAZI USRED IZNENADNOG JAPANSKOG NAPADA NA PERL HARBUR..."

na kojoj počiva ceo serijal nije u tome da proživite ratne strahote i razaranja kao junak nad junacima, već da sve to iskusite kroz prizmu običnog vojnika. Drugim rečima nalazite se u ulozi Tom-a Conlin-a koji se nalazi usred iznenadnog japanskog napada na Perl Harbur. Kasnije kako se igra bude razvijala, vi (odnosno Tom) će dobiti priliku i da se oproba u okršajima na Henderson Field-u na Guadalcanal-u i da učestvuje u pretposlednjoj borbi za ostrvo Tarawa. Osim Tom-a bićete u prilici da upoznate i ostale vojnike pripadnike njegove jedinice, pa će vam pored čuvanja sopstvene kože u ovom beskrupuloznom ratu zadatak biti i da pazite na sigurnost svojih saboraca.

Prva igra iz MoH serijala je imala razočaravajući kraj za naslov epskih razmera. Ovaj put možemo očekivati mnogo detaljniji pristup samom konceptu i razvoju priče, a i ukupna dužina igre će biti povećana. Prema rečima ljudi iz EA-ja igrači će moći da "uživaju" u ratnim okršajima kroz sedam dugih misija raspoređenih na 25 nivoa. Svaki zadatak koji budete dobili će biti prilično zahtevan i podrazumevaće smrt gomile neprijateljskih vojnika. Na sreću, igrač će moći da upotrebi i više od dvadeset originalnih oružja iz tog perioda, a među njima će biti M1 karabin, M1 bacač plamena, japanska puška Arisaka, mašinka Type 100 i mnogi drugi.

" PREMA REČIMA LJUDI IZ EA-JA IGRAČI ĆE MOĆI DA "UŽIVAJU" U RATNIM OKRŠAJIMA KROZ SEDAM DUGIH MISIJA RASPOREĐENIH NA 25 NIVOA."

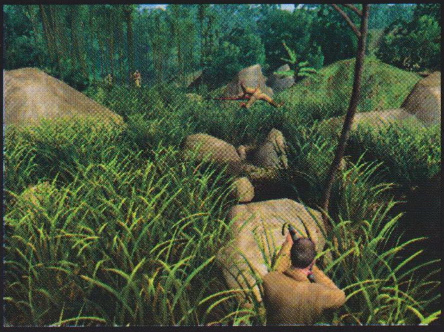
Izbor kakav se samo poželeti može.

Ako se sećate MoH: AA je vrlo efikasno koristio usluge starog dobrog Quake III Arena engine-a, pa smo zapamtili odlične modele, prelepo i detaljno predstavljena okruženja, itd. Engine još uvek ima rezerve snage i omogućava ubacivanje još boljih grafičkih efekata kao i mnogih novina uz pomoć kojih će prevazići prethodne MoH naslove. Recimo da će jedan od efekata biti i realistično povijanje trave posle eksplozije bombe; sigurni smo da će efekti ovog tipa svakako pojačati atmosferu. U želji da uvede što više unapređenja u grafički aspekt, razvojni tim će u potpunosti iskoristiti svestrane mogućnosti Havok fizičkog modela. Ali bitno je naglasiti da sve te tehničke novotarije ni na koji način neće ometati dinamiku. To u prevodu znači da će čuven rag-doll fizički model, koga danas u preteranoj meri upražnjava skoro svaki FPS naslov biti upotrebljen dozirano i u svrhu pojačavanja autentičnosti scene, a ne u svrhu demonstracije

Za mnom junaci, razbucajmo Japance!!!

Razvojni tim

Electronic Arts predstavlja jednog od najvećih ako ne i najvećeg nezavisnog developera i izdavača na tržištu video igara. Sedište ove mega kompanije, osnovane 1982. godine, se nalazi u Kaliforniji, u mestu Redwood City. EA proizvodi nose oznaku pet nezavisnih odeljenja: EA Games, EA Sports, EA Sports Big, EA.Com i Pogo.com, a kompanija je do sada dobila preko 700 priznanja za svoje igre za sve postojeće platforme. U protekle četiri godine čak više od 50 EA naslova je prodato u preko milion komada svaki, što je izuzetan uspeh, a njihovo visoko mesto na tržištu se ogleda i u bruto prihodu za 2002. godinu koji iznosi 1.7 milijardi dolara. U EA radi oko 3,600 ljudi, koji su zaposleni u predstavništvima širom sveta. EA je najpoznatiji po sledećim naslovima (serijalima): The Sims, FIFA, NBA, NHL, NASCAR, Need for Speed, Command&Conquer itd.



Tačno u centar mete... šta bi tek bilo da sam nišanio.

Nema milosti sa nama.

šta se sve sa njim može uraditi. Koristeći Havok fizički model razvojni tim će biti u stanju da intenzivira interaktivnost u igri, što se prvenstveno odnosi na "upotrebljivost" brojnih sporednih i dekorativnih predmete. Pored toga možete očekivati i vrhunsku animaciju likova i naprednu sinhronizaciju govora i pomeranja usana prilikom dijaloga. EA LA je u potpunosti želeo da ostane u okvirima kvaliteta prethodnih igara i da ga eventualno poboljša, pa je tim koji je već radio zvuk na MoH igrama ponovo angažovan.

Kako bi se obezbedila maksimalnu autentičnost EA LA će ponovo tesno sarađivati sa Congressional Medal of Honor Society (CMOHS) da bi Pacific Assault na pravi način reflektovao ideale i vrednost koju Medalja Časti, kao jedan od najviših ordena ima. Međutim tu nije kraj; da se ništa ne prepušta slučaju govori i činjenica da je kao stručni konsultant angažovan i jedan od najuglednijih ratnih savetnika u Holywood-u, kapetan Dale Dye, koji ima bogato iskustvo na komercijalnim projektima - radio je kao saradnik na filmovima Spasavanje redova Rajana, Vod, kao i na prethodnim MoH naslovima.

U ovoj fazi razvoja igre o multiplayer-u se ne zna previše. Ono što znamo je da će postojati devet multiplayer mapa sa potpuno novim lokacijama, oružjima i jedinicama. Naravno, biće prisutni i standardni Team Deathmatch Mode, Team Objective Mode ili Free for All Mode.

Ovaj poslednji stavlja igrača u blisku borbu, dok u Team Deathmatch modu učestvujete u misijama koje su zasnovane na ispunjenju postavljenog cilja.

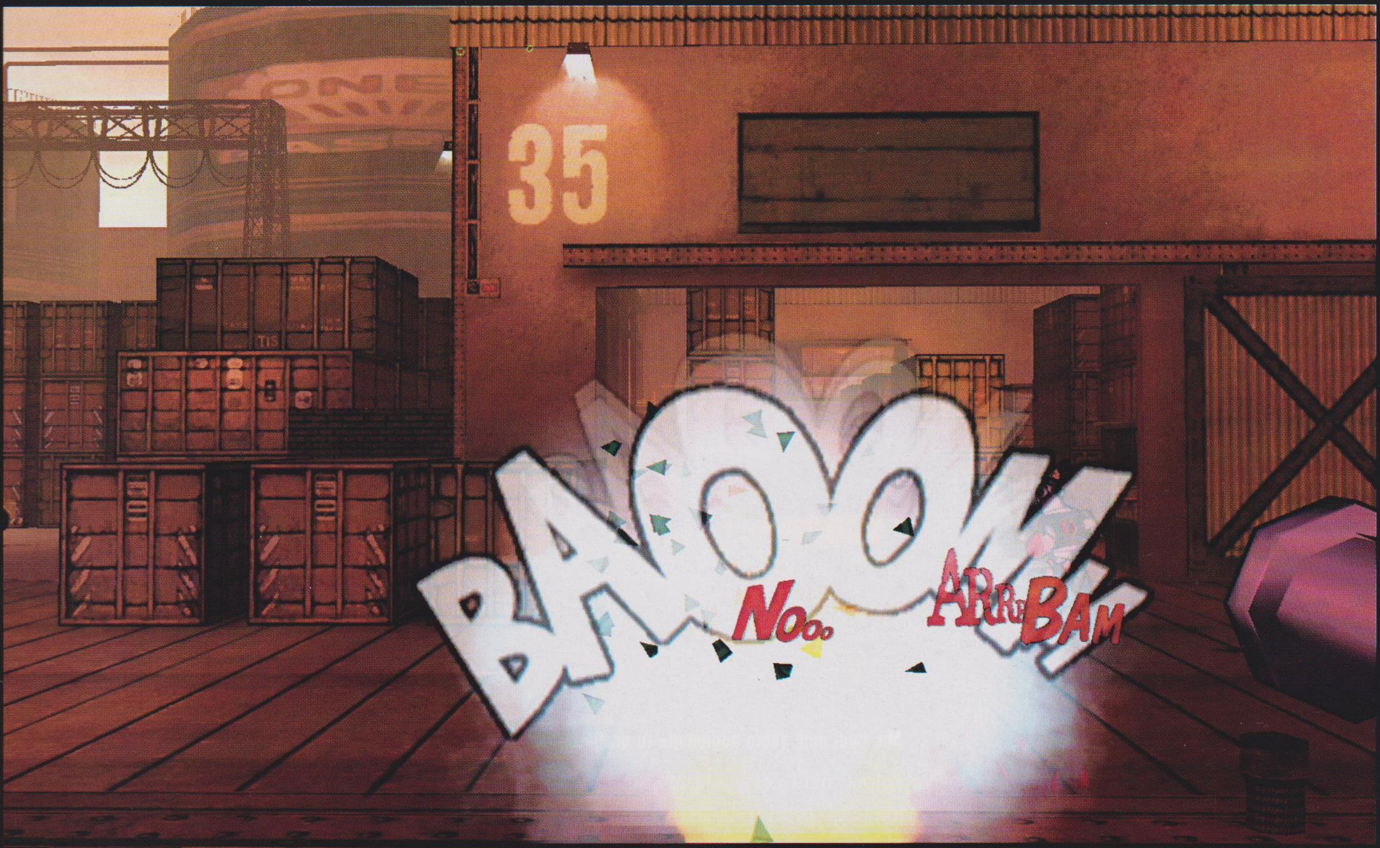
Po svemu što danas znamo, očigledno je da je EA LA ovaj projekat shvatio izuzetno ozbiljno, pa mi se čini da je sudbina MoH serijala u vrlo dobrim rukama. Do novih i iscrpnijih informacija, pozdrav svim iskusnim MoH ratnicima.

Uroš Pavlović

" RECIMO DA ĆE JEDAN OD EFEKATA BITI I REALISTIČNO POVIJANJE TRAVE POSLE EKSPLOZIJE BOMBE..."

Dodatni info

- Jedan od najžešćih udaraca koji su saveznici pretrpeli u drugom svetskom ratu je bio napad japanskih snaga na američke brodove stacionirane u Perl Harburu. Napad se desio u nedeljno jutro, 7.decembra 1941. godine.
- Iznenađenje je bilo kompletno. Neprijateljski avioni su došli u dva talasa, prvi u 7:53 ujutro, a drugi u 8:55. Do 10 sati tog jutra sve je bilo gotovo. Do 13:00 nosači aviona sa kojih su i poleteli japanski piloti (nekih 274 milja daleko od Oahu-a) su krenuli nazad ka Japanu.
- Iza njih je ostao potpuni haos - 2,403 mrtva, 188 uništenih aviona i obogaljena pacifička flota u kojoj je 8 razarača delimično ili potpuno bilo uništeno. Jednim jedinim udarcem Japanci su prekinuli debatu koja je podelila Amerikance još od kad je posle poraza Francuske, Engleska ostala sama da se bori protiv nacističkog terora. Američki predsednik Ruzvelt je za napad saznao za vreme ručka, a nešto kasnije pozvao ga je i premijer Engleske Čerčil da bi mu saopštio da su Japanci napali i britanske kolonije u Jugoistočnoj Aziji i da će im sutra objaviti rat.
- Dva dana kasnije američki kongres je objavio deklaraciju stupanja u rat sa Japanom. Samo dan posle toga Nemačka i Italija su kao članice trojnog pakta objavile rat Americi.



XIII

Ludi Francuzi u svetu stripa i kompjuterskih igara

Ah, gle divnoga li sveta Stripa, ma pogledajte samo ljudi! U kombinaciji vrhunskog pisanja sa prelepim slikama, pripovedanje dobija potpuno novu dimenziju. Da, da, stripovi su prilično sjajni, iako ih obično čitaju klinci ili mega kreteni sa previše vremena i novca kao i oni ofucani kolekcionari koji menjaju prvi broj za rođenu babu.

Kompjuterske igre su isto tako kul, budući da kombinuju film i interakciju, omogućavaju da se nađete u koži glavnog glumca. Za razliku od stripova, ove igre, igraju deca i mega kreteni sa previše novca i vremena i svi oni ofucani fanatici koji bi ubili svoju babu za malo mira i samoće pored monitora. Kompjuterske igre su sjajne, i veoma zabavne...ako ikada prorade.

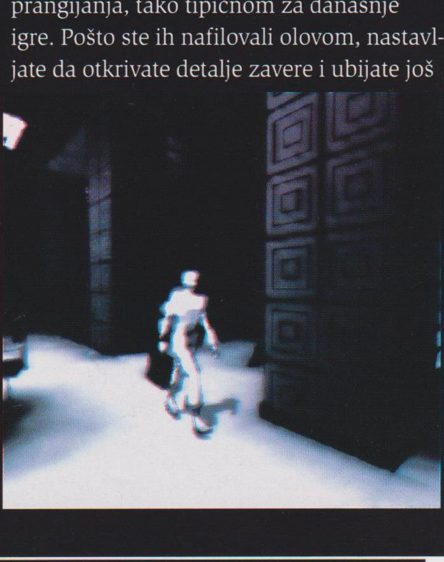
■ Game info

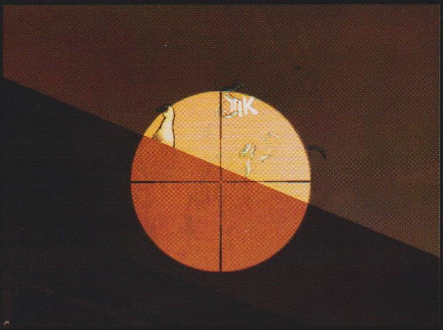
IZDAVAČ	Ubi Soft
RAZVOJNI TIM	Ubi Soft France
ŽANR	FPS
SAJT IGRE	http://www.xiii-thegame.com/
DATUM IZLASKA	Jesen 2003.

E sad, šta ako bi smućkali neverovatno dobar scenario, stripski izgled i interaktivost kompjuterske igre? Da li biste dobili neku vrstu hiper-kretenske igre koja košta neviđene pare i ubija babe? Zapravo, dobili bi ste XIII (čita se kao "trinaest" za one koji nisu učili Rimske brojeve u školi). XIII je pokušaj da se stvori hibrid koji je uspeo i brate izgleda moćno, a ni igranje nije tako loše.

Ova igra je bazirana na belgiskom stripu istog imena "XIII" i premda je poznat u zemljama na zapadu (iz naše perspektive), kod nas je raritet. Zaplet liči pomalo na "Bornov identitet" i "pričice" slične tematike. Naime, radi se o zaveri vlade i čoveku sa tetovažom i povređenom glavom. Vidite, tek što su ubili predsednika, ovaj jadničak (tetovirani, ne predsednik) se probudio na plaži sa amnezijom, užasnom glavoboljom i seksi glasom Dejvida Duhovnija (a.k.a Fox Mulder, za one neupućene). Naravno, vladine plaćene ubice se pojavljuju da smaknu vas i spasioca koji vas je pronašao. Za divno čudo vi ih isprangijate, uobičajenom tehnikom prangijanja, tako tipičnom za današnje igre. Pošto ste ih nafilovali olovom, nastavljate da otkrivate detalje zavere i ubijate još

"LIKOVIMA IZ IGRE GLASOVE SU POZAJMILE ZVEZDE: DEJVID DUHOVNI, A TU JE I ADAM VEST KOJI JE POZNATIJI KAO GLUMAC GLASA ZA CRTAĆE"





Koliko ptica ostaje na grani ako odstrelite jednu?

Ma, ljudi moji samo pogledajte tu grafiku

"E SAD, ŠTA AKO BI SMUĆKALI NEVEROVATNO DOBAR SCENARIO, STRIPSKI IZGLED I INTERAKTIVOST KOMPJUTERSKE IGRE?"

mnogo, mnogo ljudi, na razne zgodne načine.

Igra, poput svih onih filmskih ostvarenja baziranih na likovima kao što su Hulk i bratiji, kombinuje puno dobrih ideja iz drugih igara, sa elementima stripa. Ako dobijete pogodak u glavu, prikazuje se trodelni panel sa slikom pre, tokom i posle ubistva. Ako uđete u sobu i kojoj se nalazi značajan predmet pojaviće se beli boksić, zumira se i saopštava da bi bilo pametno da proverite o čemu se radi. Ako se bilo šta drugo bitno desi, kao na primer da neprijatelj uđe u prostoriju, da se vrata otvore ili zatvore, da gola cica prolazi na 50 metar itd. - panel će se pojaviti sa strane ekrana da vam skrene pažnju na promenu situacije, opasnost ili pomenutu cicu.

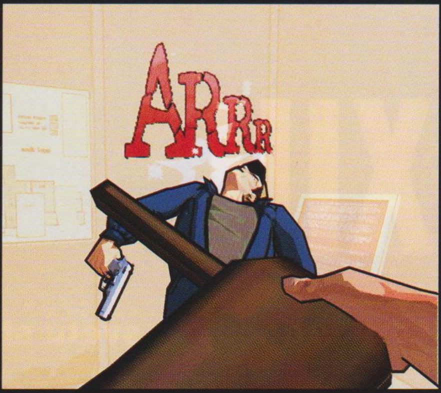
Prednost ovakvog načina obaveštavanja igrača je u tome, što se dinamika igre ne narušava, iako je količina i smornost podataka koji se na ovaj način pojavljuju velika.

Likovima iz igre glasove su pozajmile zvezde: Dejvid Duhovni, a tu je i Adam Vest koji je poznatiji kao glumac glasa za crtaće kao što su Betmen i Džoni Bravo. Na žalost, beta-verzija koju smo igrali ne daje još uvek priliku da se uverimo u njihove mega-talente.

Što se tiče elemenata igre, predlažem vam da se vratite na originalni NOLF. Svaki nivo izgleda kao da je ispao iz klasične Kejt Arčer avanture, osim što je grafika drugačija. Nije to loša stvar, ali ako se XIII potrudi da ponudi neki originalni nivo, odmah će biti proglašen za klasiku.

Govoreći o preprekama, igra je puna zagonetki, zamki i problema. Neke od njih podrazumevaju da sakupite delove koji su potrebni da bi tramvajska stanica proradila (dok pucate na klonove Vin Dizela), ili traže od vas da koristite kuku i konopac i da se u stilu Spajdermena verete i izbegnete da vas primete neprijatelji.

Spretno korišćeni specijalni efekti i stripovski manir daju posebnu draž eksplozijama koje izgledaju sjajno, a podvodna eksplozija koja uz ogromno



Ustoličio sam neprijateljskog agenta

Razvojni tim

Kompaniju Ubi Soft su osnovali petorica braće Guillemot - 1986. godine su počeli sa distribucijom EA, Sierra i Microprose igračkih naslova u Francuskoj. Za petnaestak godina su maksimalno razvili posao i danas UbiSoft spada među najjače multinacionalne kompanije koje se bave razvojem i izdavanjem video igara. Trenutno za UbiSoft radi oko 1,800 ljudi. U svom portfoliju imaju igre za sve postojeće konzole kao i konzole nove generacije, a pokazali su se i kao vrlo uspešan razvojni tim. Najpoznatiji naslov vezan za UbiSoft je svakako Rayman koji je rađen za sve platforme, onda su tu i XIII, Batman, Rainbow Six: Raven Shield, Splinter Cell (za PC). Xbox naslovi su: Splinter Cell, Project BG&E, kao i Rayman. Najpoznatiji PC naslovi koje su izdali su: Ghost Recon, Myst III, Warlords Battlecry II, RogueSpear: Black Thorn itd.
http://www.ubi.com

Harpunisanje je novi sport u XIII

"WHOOSH!!" rasprskava vodu u finu izmaglicu sačinjenu od kapljica izgleda fenomenalno.

Veštačka Inteligencija ili AI, ima neke svoje "bubice", na primer: neprijatelj me je izbegavao kada sam nosio sačmaru, a jurišao na mene u grupi kada sam nosio raketni lanser. Sa druge strane, stražari odlično detektuju zvuk, pokrete i mrtva tela. Nadamo da će se nedostatci ispraviti u finalnoj verziji, bilo bi zaista šteta da igra omane zbog glupe ne-inteligencije.

Oružja iz arsenala neznanog junaka su uglavnom pitoma (uobičajene varijante pištolja, pušaka), a gotovo sva imaju još jedan način upotrebe, bilo da se radi o teleskopu, bržem pucanju, lanseru granata itd. Zanimljivo izgleda korišćenje dva pištolja u gangsta fazonu, ali dizajneri će morati da na njemu porade, budući da se šaržer menja tek kada se oba pištolja isprazne. Igra poseduje delimično automatsko nišanjenje, tj. pokazuje gde se kriju negativci. Isto tako, nišan se malo pomera prema neprijateljima i omogućava precizniju vatru tako da će ova zanimljivost staviti tačku na zasede kampera (ako igra ikada dobije multiplej).

Beta verzija koju smo probali ni izdaleka nije gotova. Za sada tu je samo nekoliko nivoa, upravljački interfejs je nedovršen, a nema ni multiplej opcije. Ipak, ostali smo zapanjeni kako dobro stvari izgledaju. Igra kao FPS nije loša, ali elementi priče, uverljivi dijalozi kao i svi propratni sinematici su ono čime XIII probija standarde. Interesantno je da se napredne multiplej opcije razvijaju za konzole, dok će, za sada je tako najavljeno, PC verzija imati ograničenje od 8 igrača po mapi, ali će zato imati editor mapa i misija.

Ako niste igrali demo, predlažem vam da ga "overite", ovo je definitivno igra kojoj se treba nadati i željno je iščekivati. Nadamo se da će se druge kompanije povesti ovim primerom i početi da prave slične adaptacije stripova. U svakom slučaju želimo da nam XIII što pre dođe u punoj verziji i da se što duže zadrži na našem hard disku. A sada me izvinite, odlazim, moj panel mi upravo skreće pažnju na nešto veoma oblo i zanimljivo, na 50 metara od mene!

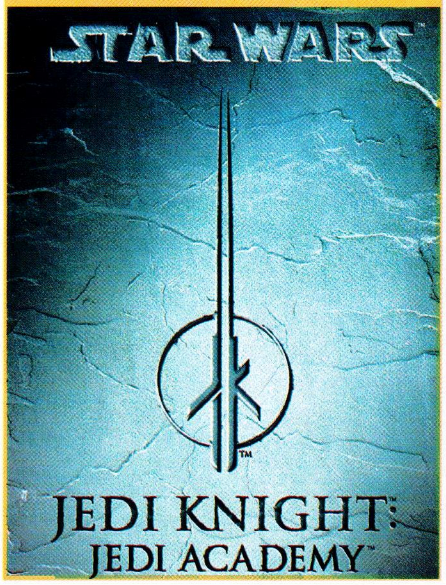
Dejan Grbavčić

Dodatni info

- Čuvena francuska izdavačka kuća Dargaud izdala je već petnaest albuma sa avanturama misterioznog broja XIII, a serijal je u štampi od 1984 godine.
- Scenario za prvi XIII album napravio je Žan Van Ham, a crtež je radio Vans Vilijam. Dargaud kao izdavač zaslužan je za stripove kao što su "Poručnik Bluberi", "Digimon", "Garfild", "Iznogud", "Talični Tom", "Persevan", "Valerijan" i mnoge druge.
- Strip je najpopularniji u Francuskoj, Belgiji, Kanadi i drugim mestima na planeti gde se (još uvek) priča francuski jezik.
- Iako je cela igra u maniru stripa, igru pokreće moćan Unreal 2 endžin.
- Klasične vrednosti savremenog filma, stripa i zabave ugrađene su u XIII, a o tome svedoči i zaplet. Predsednik Amerike je ubijen, a sve ukazuje da ste ubica baš vi. Amnezija vas sprečava da se najbolje snađete, ali događaji udaraju ispod pleksusa, tako da se brzo kristalizira kompleksna priča. Šta god da ste bili u prošlosti, sada se borite za svoj život i razotkrivanje zavere koja preti da uništi demokratiju. Kao klasičan detalj, tu je i curica koja vam spašava glavu - major Džons, probni pilot i ađutant generala Karingtona koji istražuje predsednikovo ubistvo.
- Programeri obećavaju pozamašan inventar oružja: nož, pištolj 9mm, granate, .44 revolver, lovačka puška, sačmarica, harpun, samostrel, specijalni samostrel sa 3 strele, uzi, AK-47 Kalašnjikov, M-16, bazuka, mitraljez i naravno nezaobilazna snajperska puška trebalo bi da vam budu dostupni.
- Ako je verovati zvaničnim sajtovima, muzika će biti sjajna, filmska sa blagim šmekom starih dobrih vremena 60-tih i 70-tih prošlog veka, znate ono, tam tam bubnjevi, tarabuke i bas gitara preko koje svira električni klavir marke Hammond.

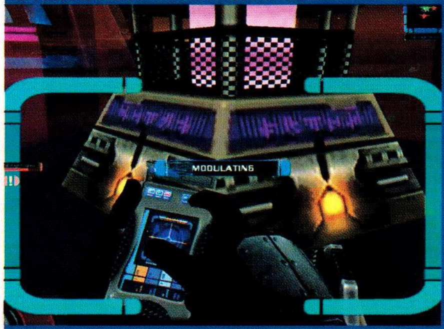
SADRŽAJ KRITIKA, TOPLO VAM PREPORUČUJEMO, NAČIN OCENJIVANJA

IGRA MESECA



PREPORUČUJEMO IZ PROŠLOG BROJA

STAR TREK: Elite Force 2



U uozi ste poručnika Monro-a, komandira Hazarda, tima koji pretstavlja Delta Force jedinica Star Trek sveta...

80%

SHADOWS OF UNDRENTIDE

Takmičenje sa Morrowindom se nastavlja. Treba povratiti četiri veoma močna atefakta. Krećete na opasan put...

81%

U OVOM BROJU ▶ AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS 42 MADDEN NFL 2004 45 HEAVEN AND HELL 48 STATE OF EMERGENCY 50 JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY 52 LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADERS 56 NEIGHBOURS FROM HELL 58 NORTHLAND 60 TRON 2.0 62 COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN 66 GHOST MASTER 74 TONY HAWKS PRO SKATER 4 72 CHASER 79 BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II 77

KAKO OCENJUJEMO IGRE

Sigurni smo da želite da znate kako ocenjujemo igre. Zbog toga predstavljamo vam naš efikasan sistem kritikovanja svih mogućih naslova koji prolaze kroz naše ruke. Princip je vrlo jednostavan. Ocene se daju na skali od 1 do 100. Pored svake ocene stoji kratka deskripcija (solidno, vrlo dobro itd.). Zatim sledi plus i minus i kratak tekstualni opis pozitivnih i negativnih aspekata igre. Na samom kraju je istaknuta bagovitost i težina.

BAGOVITOST

Ovde postoji četiri varijante: bez bagova, gluposti tu i tamo, puna bagova, neigriva. Bagovitost u suštini upozorava čitaoce da pripaze na moguće bagove ako ih ima. Samo je naravno pitanje da li se ti bagovi mogu popraviti, da li potpuno kvare ugođaj ili igru čine potpuno neigrivom. Kategorije "bez bagova" i "gluposti tu i tamo", naglašavaju da igra ima bagove koji ometaju igrivost, dok kategorije puna "bagova" i "neigriva" podrazumevaju mučninu za nesrećnog igrača.

UHODAVANJE

Uhodavanje se deli na tri kategorije: brzo, osrednje i teško. Uhodavanje je jako bitan momenat svake igre. Dakle, to podrazumeva koliko vremena vam je potrebno da se naviknete na sve ono što igra nudi - kontrole, igrivost, interfejs itd.

HARDVERSKI ZAHTEVI

Na kraju večine recenzija igračima nudimo kratku listu hardverskih zahteva za izvesnu igru. Prvo ističemo minimalnu konfiguraciju koja vam je potrebna da bi startovali igru, a zatim stavljamo konfiguraciju uz koju mi mislimo da bi mogli da opušteno da uživate u igri.

DESKRIPCIJE ▶ Sažet opis igre (jedna do dve reči) će pomoći igračima da shvate suštinu cele kritike i da li se uopšte isplati nabavljati igru.

96%
95-100%
LEGENDARNA IGRA
Ova igra je prava retkost. Ukratko, legendarna igra je igra koja okupira i srce i mozak igrača. Ona pruža sate i sate zabave i mora da bude deo vašeg igračkog iskustva.

90%
90-95%
IZVANREDNO
Odlično! Sjajno! Kupite je i igrajte je sto puta! Pored sjajne zabave koju nam je ovakva igra pružila, ona nikako ne spada u kultna ostvarenja igračkog sveta.

80%
80-89%
VRLO DOBRO
Igra koja zaslužuje ovaj epitet vam pruža dovoljno razloga da je nabavite. Zabavna je, a što je još važnije, jako je zarazna! Ali ima i nedostataka...

70%
70-79%
SOLIDNO
Ovo je reon privilegovanih naslova. U ovu kategoriju svrstavamo igre koje definitivno morate probati. Međutim one ipak nisu dovoljno kvalitetne za kategoriju vrlo dobrih.

60%
60-69%
IZNAD PROSEKA
Ovim igrama fali neki značajan momenat koji bi ih ubacio u grupu OK ili solidnih.

50%
50-59%
OK.
Neke osobine ove igre mogu biti vredne vaše pažnje. Međutim, ima konkretnih i jasnih razloga zbog kojih je ova igra čist mediokritet.

40%
40-49%
PODNOŠLJIVO
Sama reč „podnošljivo“ govori sve. Igru smo jedva „podneli“ i malo je falilo da uđe u nižu kategoriju.

30%
0-39%
BLAGI UŽAS
Ova ocena obično podrazumeva naš iskren i krajnje dobronameran apel da batalite igru i ne trošite svoje dragoceno vreme. Klonite se ovakve igre.

STARI BROJEVI

Nedostaje vam neki od prethodnih brojeva The Gamera? Od sada sve stare i aktuelni broj možete naći u prodavnici BEOSOFT-a, u ulici Svetogorska 47, ili nazovite redakciju na telefon 380-77-12

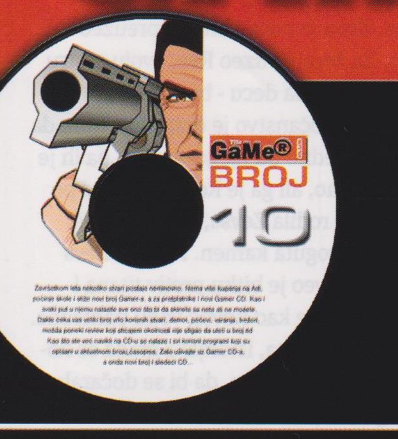
CENE STARIH BROJEVA THE GAMER-A

Od 1. do 20. broja cena je 50,00 din
Od 21. do 30. broja cena je 70,00 din
Od 31. do 40. broja cena je 100,00 din

IMAMO SVE BROJEVE!

GAMER PLUS !

NOVO IZDANJE GAMER PLUS CD-A

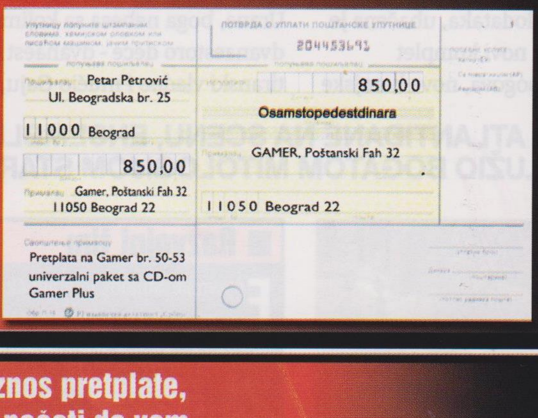


Završetkom leta nekoliko stvari postaje neminovno. Nema više kupanja na Adi, počinje škole i stiže novi broj Gamer-a, a za pretplatnike i novi Gamer CD. Kao i svaki put u njemu nalazite sve ono što bi da skinete sa neta ali ne možete. Dakle čeka vas veliki broj vrlo korisnih stvari: demoi, pečevi, varanja, trejleri, možda poneki review koji sticajem okolnosti nije stigao da uleti u broj itd. Kao što ste već navikli na CD-u se nalaze i svi korisni programi koji su opisani u aktuelnom broju časopisa. Zato uživajte uz Gamer CD-a, a onda novi broj i sledeći CD...

Pretplata na časopis The GAMER iznosi:
3 broja: 550,00 din + A1 poster Lare Croft
6 brojeva: 1100,00 din + A1 poster Lare Croft
11 brojeva: 2050,00 din + A1 poster Lare Croft

Naručite univerzalni paket:
3 broja + 3 cd izdanja po ceni od 850,00 din

Naručite 3 cd izdanja po ceni od 350,00 din


ПОТВРДА О УПЛАТИ ПОШТАНСКЕ УПУТНИЦЕ
204453691
Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
850,00
Gamer, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na Gamer br. 50-53
univerzalni paket sa CD-om
Gamer Plus
850,00
Osamstopedestdinara
GAMER, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22

Popunite poštansku uputnicu i unesite željeni iznos pretplate, izvršite uplatu na šalteru pošte i The GAMER će početi da vam stiže na kućnu adresu, bez daljnih troškova.
CD izdanje se neće nalaziti u slobodnoj prodaji.

design by Vale

The Gamer, P. fah 32,11050 Beograd 22

AGE OF MYTHOLOGY: The Titans

Kako je Black&White pozitivno uticao na uzdizanje Atlantide i osvetu Grcima

Microsoft, kao jedna od najuticajnijih firmi na IT tržištu, pravi ozbiljne propuste na polju kvaliteta softvera, odnosa sa korisnicima i slično. Na polju kompjuterskih igara, nisu najveći, ali su veoma temeljni i kvalitetni. Igre koje Microsoft izdaje spadaju u vrh produkcije, redovno se poboljšavaju, a nastavci su sve bolji i bolji.

■ Game info

IZDAVAČ Microsoft

RAZVOJNI TIM Ensemble Studios

ŽANR Strategija

SAJT IGRE http://www.microsoft.com/games/titans/

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 600MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 2

Tako je i sa sjajnim naslovom Age of Mythology, koji je i sam nastavak serijala Age of Empires, a koji je doživeo brojne ispravke i popravke, da bi danas važio za jedinicu mere realtime strateških igara. Iz radionice Ensemble Studios, dolazi odličan nastavak Age of Mythology: Titans! Za razliku od uobičajenog sastavljanja ekspanzije: dodatne misije, dodatna jedinica ili dve i ništa više, Titani donose pregršt iznenađenje. Pored uobičajenih dodataka, ubačena je nova rasa, Atlantiđani, novi komplet vrhovnih i sporednih bogova, nove herojske jedinice, ali i nova pravila igre, poboljšan interfejs i spektakularni editor scenarija. Nova rasa povukla je sa sobom unapređenje svih starih (Vikinzi, Grci i Egipćani), a ustupci Atlantidi kao novoj kulturi, doveli su do novog balansa igre i mogućnosti da se razviju potpuno nove strategije i taktike. Šta je to novo?

Da bi uveli Atlantiđane na scenu, Ensemble Studios se poslužio bogatom mitologijom Stare Grčke. Titanomahija je deo priče o rođenju olimpskih bogova. Naime kada je stvoren svemir. Eurinoma i Ofion stvorili su svet, a Gaja, vrhovna boginja-majka stvorila je život na Zemlji. Ona je rodila Urana, boga nebesa sa kojim je izrodila dvanaestoro dece - dvanaest titana. Uran je tiranski vladao i mučio Gaju, pa je ona podbunila Krona, jednog od titana da ga svrgne. Kron je poveo bitku i preuzeo presto. Za ženu je uzeo Reu, svoju sestru koja mu je rodila decu - buduće bogove Olimpa. Proročanstvo je dojavilo Kronu da će ga ubiti jedno od njegove dece, pa ih je on zato gutao, ali ga je Rea prevarila i po mrkloj noći rodila Zevsa, podmetnuvši Kronu da proguta kamen. Kada je Zevs odrastao, poveo je bitku protiv titana i nametnuo sebe kao novog vođu panteona. Od ovog momenta, istorijska građa se koristi prilično slobodno, da bi se dočarala priča igre, koja se vrti oko Kastora, Arkantosovog sina. Gospon Arkantosa se sećate iz prvog dela igre, on je Atlantiđanin koji je zaratio sa bogovima i civilizacijama, herojima i monstrumima. Izvojevao je pobedu, ali ga je to skupo koštalo, sada je tu Kastor, da kroz novih 12 misija potvrdi slavu Atlantide. Usponu nove civilizacije pomogli su pre svega Titani, tj. pra bogovi koji žele osvetu nad grčkim panteonom. Sa sobom nose niz specifičnosti koje karakterišu surove pradavne moćnike i prikazuju njihovu težnju za osvajanjem.

"DA BI UVELI ATLANTIĐANE NA SCENU, ENSEMBLE STUDIOS SE POSLUŽIO BOGATOM MITOLOGIJOM STARE GRČKE."

■ Razvojni tim

Ensemble Studios je američka razvojna kompanija koja se nalazi u Dalasu, Teksas i radi igre za PC, a sada je u vlasništvu Microsofta. Ekipa u svom sastavu ima 51 člana i poznati su po Age of Empires naslovima (Age of Kings, The Conquerors, The Rise of Rome) i sada po Age of Mythology. Jednim delom su zaslužni i za razvoj Star Wars: Galactic Battleground. Age of Mythology: The Titans im je poslednji naslov.

Sa gledišta načina organizovanja igre, sve je i dalje dobro poznati Age of Mythology. Tu su razdoblja, ekonomija, građevine, jedinice, heroji, mitska bića. Bogovi omogućavaju dodatne bonuse i čudesa, donose nove jedinice i tehnologije. Varijacije na temu, donose tri različita glav-

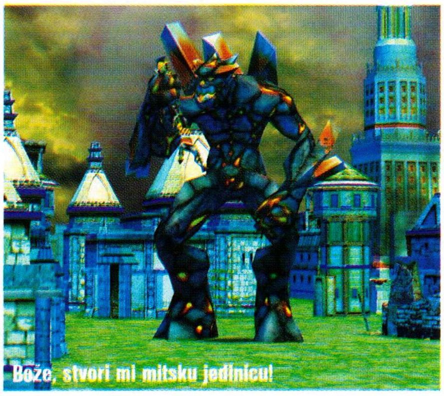
na božanstva i šest (po dva) izborna manja božanstva. U ovom delu, nema šta da se kaže do: Atlantiđani su moćni. Podržavaju ih Gaja, Kron i Uran lično, sa svojom decom titanima. Između ostalih, tu su Leto, Rea, Atlant i strašna Hekata, Prometej (rekao sam da su mućkali mitologiju!!), Hiperion, Helios i drugi. Umesto da obožavaju bogove, grade hramove ili biju bitku, Atlantiđani zavređuju pažnju bogova isključivo postavljanjem Town Centre-a tj. osvajanjem teritorije. Gaja omogućuje Atlantiđanima da oko njihovih zgrada raste posebna vrsta terena koji se zove "lush (bujan)" i koji ne samo da obezbeđuje regeneraciju svim zgradama, već i sprečava druge da zidaju na ovoj vrsti terena. Ovaj teren isto tako obezbeđuje da se zgrada obnovi iz pepela i da nikada ne može biti potpuno uništena. Ovo znači da je Gajine izabranike veoma teško poraziti, tj. potreban je žestok napad koji će ukloniti "lush", koji polako odumire ako nema zgrada oko koje bi rastao. Prednost ofanzivne gradnje, podržava i mogućnost radilica da direktno dodaju materijale u skor, tj. ne postoji potreba da se vraćaju u bazu da bi gomilali resurse. Ovo je ublaženo visokom cenom atlantiđanskih građevina i heroja, ali prednost brzog razvitka je više nego očigledna. Gaja može da sadi neprohodnu šumu koja može da se koristi kao živi zid, a kada vaši radnici seku drva iz te magične šume, dobijaju daleko više resursa. Kronos donosi moć da se zgrade prebace na drugo, povoljnije mesto na tabli i tako daje značajnu prednost iznenadnim masovnim napadima koje Atlantiđani mogu da lansiraju. Doduše, preseljenje dosta košta, ali ipak se isplati. Za određenu cenu, Kron, gospodar vremena i dekonstrukcije, razoriće neprijateljsku zgradu. Iako se utrošeni resursi vraćaju vlasniku, on gubi vreme na ponovnu izgradnju. Atlantiđani imaju manji broj zgrada za proizvodnju jedinica, što ih čini veoma fleksiblinim. Njihove obične trupe imaju mogućnost da se uz doplatu unaprede u Heroje. Ovo je zaista moćna opcija koja vam omogućuje da se u svakom trenutku odbranite od rašovanja mitskim jedinicama, ali isto tako vam omogućuje da iznenadite protivnika kada u trenutku napada vaša bedna pešadija postaje herojska. Interesantno je da je Atlantiđanska armija fokusirana na uništavanje zgrada, sa moćnim razarajućim katapultima i opakim vojacima sa trozupcima. Atlantiđani takođe uživaju poboljšanu Oracle jedinicu koja ima sposobnost da produži svoj domet, a može da vidi i preko nekih prepreka. Vrlo je zgodno kad možete da vidite šta se to "iza brda valja".

Ono što je posebno bitno je da sa novim poboljšanim interfejsom ne morate više da imate različite zgrade koje bljuju iste vojnike. Da pojasnim, ako želite da se borbena grupa sastoji od tri kopljanika i strelca, onda zadajte takvu sekvencu i stavite na "repeat", pa će zgrada praviti po 3 kopljonoše i 1 strelca, sve dok se ne popuni maksimum jedinica ili ne utroše resursi.

Potpunu novost predstavljaju titanske jedinice, koje su dostupne svim civilizacijama. One predstavljaju Čudo i koštaju po 800 resursa da bi se izgradile. Postavite mesto na kome će se otvoriti kapija. To mesto je poput svake zgrade, ranjivo a radnici moraju na njemu da rade. Konačno, iz kapije će stupiti avatar vašeg božanstva, gigantska jedinica od 7000 HP, koja gazi sve

Dodatni info

- Zašto je Atlantida doživela strašnu sudbinu. Prema verovanjima nemačkog fizičara Oto Muk-a desilo se sledeće: Osmog jula 8498. godine pre Hrista, na Zemlju se velikom brzinom obrušio i uz temperaturu od 20.000° C, eksplodirao jedan asteroid. Katastrofa je trajala samo dva minuta, a za ta dva minuta poginuli su milioni ljudi, uništen je biljni i životinjski svet u mnogim regionima naše planete, a njen lik i klima promenjeni su za sva vremena. Bio je to dan u kome je potonula legendarna Atlantida, a sa njom je nestala i prva civilizacija koju je čovek izgradio. "Uzrok te apokaliptične katastrofe je asteroid iz grupe Adonis, koji je sa svoje trajektorije oko Sunca dospeo u gravitaciono polje Zemlje"
- Iz pravca severozapada asteroid je nečujno doleteo do obala severnoameričkog kontinenta, u oblasti 330 severne geografske širine, gde se danas nalazi lučki grad Čarlston u državi Južna Karolina.
- Kada je nebesko telo ogromnom brzinom prodrlo u gušće slojeve atmosfere, temperatura stvorena trenjem naglo se popela na 20.000 C i svi oni koji su videli taj stravični bljesak ostali su zauvek slepi. Užasna toplota je spalila i u pepeo pretvorila sve što joj se našlo na putu.
- Pod dejstvom toplote nebesko telo je, na oko 200 km iznad površine Zemlje eksplodiralo i raspalo se na stotine usijanih delova koji su se obrušili na površinu Zemlje kao kakva kiša, šireći smrt i propast.
- Dve najveće gromade su pale u reon Atlantika, severoistočno od Portorika. Razornom silom jednakoj snazi 30.000 hidrogenskih bombi, one su probile dno okeana. Bilioni tona usijane magme su poleteli iz dubine Zemlje i pomešali se sa morskom vodom, pretvarajući je u neizmerne količine vodene pare koja se dizala i do 30 km u visinu.
- Prasak eksplozije čuo se širom sveta. Blještavi sjaj je pretvorio noć u dan 2.000 km unaokolo. Džinovski talasi, visoki i do 1.000 m valjali su se sa pučine ka kopnu i uništavali sve pred sobom...
- U tom piru razularene stihije potpuno je uništeno legendarno ostrvo Atlantida. Priča se da su Atlantiđane, ili Mu Mu zemlju kaznili bogovi zbog toga što su previše voleli svoju tehnologiju i previše se odavali materijalnim uživanjima. Legenda kaže da su postali hladni, oholi, a njihova duša je poznavala jedino zadovostvo posedovanja i bogatstva. Veoma uznemirujuće, ako pogledate našu civilizaciju, zar ne?


Bože, stvori mi mitsku jedinicu!

Kao i prethodni deo, AOM: Titans sjajno izgleda

pred sobom. Ovo donosi nove interesantne strateške novine. Posebna prednost je to što ovakvih ultra-jedinica možete imati više, što defanzivnom igraču daje mogućnost da okrene situaciju u svoju korist i pobedi u "minut do dvanaest". Monstrum je specifičan za svaku kulturu, tako da Atlantidu predstavlja ogromni lava elemental sa kristalnim očima, Egipćane velika zver sa orlovskom glavom, Grke troglavi pas Kerber, a Vikinge nekakav snežni trol sa ogromnom batinom. Uvođenje ove jedinice (dosta podsećaju na zveri iz Black & White), pravi je pogodak. Kakva zabava, sreća i veselje kada vidite vašeg "Bucu" kako kida glave, čupa noge iz guzice, sakati i ruši protivničku civilizaciju.

Moram da napomenem da je igra daleko teža nego Age of Mythology. Ovo je zbog toga što su se dizajneri potrudili tokom cele ekspanzije da poslušaju glas igrača. Osluškivanjem društva ljubitelja Mythology-ja na Netu, popravljene su sitne greške, a unapređen je, i sada daleko agresivniji AI. Preporučujem početnicima da igraju prvi deo dok se ne izvešte, a za sladokusce, da zagrizu pravo u srce titana.

Sve u svemu, pored 18 novih jedinica, 10 mitskih jedinica, dvanaest novih bogova i moći, Zverovi su odličan dodatak igri. Za kraj programeri su nam spremili odličan scenario editor. Mada meni lično izgleda komplikovan, proizvođači se hvale da poseduje nove opcije, nove trigere, nove alatke za pregledanje i ubacivanje animacija, kao i tzv. "Quest variable" odnosno mogućnosti ubacivanja jednostavnih dialog boksova, što bi trebalo da omogući zagriženim editorima i modmejkerima da se konačno lepo provedu. Za nas ostale, dovoljno će biti da u trenutku kada se ultimativna jedinica ukazuje, uzviknemo ka nebesima: TITAAAN!!!

Dejan Grbavčić

Grčki bogovi su bili moćni, ali Atlantiđani voleše Titane.

Dodatni info

- Razvojni tim je želeo da u svoj skup dodatnih misija ubaci potpuno novu kulturu sa zanimljivim jedinicama, novim bogovima, božanskim moćima. Pošto su razmatrali nekoliko različitih mitologija, zajednički su odlučili da nova mitologija bude mitologija Atlantiđana.
- Razloga što su baš izabrali ovu mitologiju ima više: ljudi su prilično dobro upoznati sa ovom tematikom zbog postojanja mnogobrojne i opsežne literature koja se njom bavi, a ne treba zanemariti ni skorašnji Diznijev film. Postoji neki veo misterije koji okružuje sve što se dovodi u vezu sa ovom mitologijom, sa samim postojanjem i stradanjem Atlantide.
- Ideja da se titani predstave kao jedinica s kojom možete igrati je potekla od glavnog dizajnera Ian Fisher-a. U suštini oni su dovoljni da u vaše ime pobede u igri. Iako u početku nisu znali da li će tako moćna jedinica negativno uticati na igrivost, posle više hiljada sati potrošenih na testiranje i isprobavanje svih mogućih varijanti, razvojni tim je odlično uravnotežio ove jedinice divovske moći i uveo ih u igru bez ikakvih problema.
- Da je testiranje najbolji način uravnoteženja igrivosti smo znali i pre, a ovde se to još jednom potvrđuje. Praktično je polovina građevina i jedinica iz originalne igre pretrpela određena unapređenja i uravnoteženja, a jedna od najvećih promena je pretrpeo Nidhogg (strašan zmaj iz skandinavske mitologije), koji sada ima dodatnih 300 hit poena - testeri su zaključili da on nije bio dovoljno jak i da je vrlo lako mogao stradati. A testeri se slušaju.
- Evo jedna zanimljivost: Bruce Shalley jedan iz razvojnog tima voli da igra Command & Conquer: Generals i Rise of Nations.

"ATLANTIDU PREDSTAVLJA OGROMNI LAVA ELEMENTAL SA KRISTALNIM OČIMA, EGIPĆANE VELIKA ZVER SA ORLOVSKOM GLAVOM, GRKE TROGLAVI PAS KERBER, A VIKINGE NEKAKAV SNEŽNI TROL SA OGROMNOM BATINOM."

Ocena

PLUS Odlično implementiran dodatak. Uzbudljiva nova priča i nove jedince, sa sve extra velikim ultra moćnim super teškim Titanima. Poboljšana AI rutina i korisnički interfejs. Novi Scenario Editor koji daje kontrolu nad animacijama i novim trigerima.

MINUS Iako tvrde da su sve civilizacije izjednačene, Atlantida je definitivno u prednosti.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® 93%

IZVANREDNO

MADDEN NFL 2004

Američki fudbal+kompjuterska igra = Electronic Arts

Electronic Arts su Zvezda Smrti industrije igara. Veliki su i zli, ali rade odlično, prosto razaraju. Ne daju ni trenutka predaha konkurenciji, konstantno popravljaju sve one neravnine koje mogu da izazovu sumnju u njihovu brutalnu nadmoć. Tu su slični sa ragbistima, tačnije fudbalerima (američkim), koji gaze, melju i uništavaju sve pred sobom da bi postigli gol. Do sada je Madden predstavljao dragulj u kruni EA Sports-a, najbolja sportska simulacija godine, iznova i iznova. Za kratko mu je slava bila pomračena u liku i delu ESPN NFL-a, ali ako i dalje ima sumnje čiji su mišići veći i čiji je urlik jači, onda obavezno nabavite Madden NFL 2004 i uverite se ko je najbolji.

■ Game info

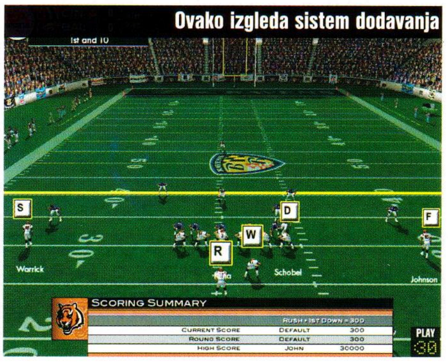
IZDAVAČ Electronic Arts
RAZVOJNI TIM EA Sports
ŽANR Sport
SAJT IGRE http://www.easports.com/games/madden2004/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 650MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Grafika, kad moram tako da je nazovem, je fenomenalna, nešto stvarno velelepno. Madden serijal je uvek imao odlično pokriven endžin i izgled za korak ispred ostalih, ali ovaj put stvarno su napravili vizualni doživljaj za legendu. Plače mi se kad vidim te glatke animacije, te boje, teksture i modele. Ah, da tu je i Trueform™ podrška uz koju igra stvarno deluje ultimativno. Eh, samo kad bi još neka igra, recimo neki RPG ili FPS imao ovako glatke poligone. Ne samo da ćete moći da raspoznate svakog igrača u igri, sa sve detaljima poput frizure, alternativnih kaciga, maski, tetovaža, traka, rukavica, bandaža, kragni i drugih realističnih detalja, nego imate prilku da vidite glatku animaciju, bezgrešno uklapanje detalja. U igri postoji više od 800 različitih animiranih sekvenci, svaka teče glatko, mada ima manjih nepovezanosti u toku igre, ali o tome kasnije, sad moram još da se divim tim skokovima, ševanjima, bacanjima. Na samom terenu igrači se kreću kao saliveni, kao pravi, kao neka nacrtana televizija. Iako je publika "slična", oni i nisu u kadru tako da nije problem, ali zato je sve ostalo odlično animirano, od čirlidersica do sudija i trenera. Sekvence obuhvataju uobičajene kretnje kao što su "ložački" tačdaun plesovi, hvalisanje, pomaganje povređenom drugu da ustane, ali i neke jedinstvene, kao kad se trener okrene ka publici i počne da ih začikava. Posebno mi se dopalo što okolina terena nije statična. Igračice navijaju, a kada se dogodi da ih trkači pokose, videćete kako lete, a desilo mi se i da je razbesneli igrač udario jednog od onih što nose zastavice. Kao i obično možete da kreirate sopstveni model, a to izgleda besprekorno. Vašem novajliji možete da pumpate visinu, težinu, oblik i raspoređenost sala, sve do detalja kao što su: obim grudi, zategnutost guze (zašto me ovo podseća na Scary Movie 1 i 2), veličina mišića. Lutku možete i da obučete u dres, domaći i gos-

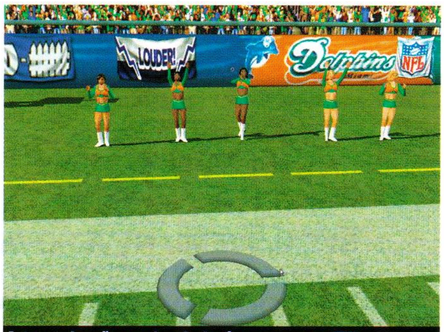
MUZIKA NIJE ZANEMARENA, TAKO SE U IGRI NALAZE BROJNE, UGLAVNOM HIP-HOP MELODIJE. TO NE TREBA DA VAS ČUDI, BUDUĆI DA SU NFL IGRAČI PRAKTIČNO DOPRINELI SLAVI REPA

■ Razvojni tim

EA Sports predstavlja odeljenje najveće kompanije na igračkom tržištu, Electronic Arts i se bavi pravljenjem sportskih simulacija. EA Sports je najpoznatiji po sledećim naslovima (serijalima): FIFA, NBA, NHL, NASCAR, Madden NFL itd.



Ovako izgleda sistem dodavanja


A tu su i naše curice koje će nas uveseliti!

tujući, kao i alternativne verzije za jedan i drugi. Izbor detalja, opet, oduševljava, od boje čarapica i kaiša, do boje branika za lice i zatamnjenog vizora. Novog igrača možete dodati u neki tim ili ga staviti u slobodnjake. U zavisnosti od statistika koje ste mu odredili, on će na draftu vredeti određene pare. Statistika ima dvadeset i koriste se u raznim situacijama na terenu.

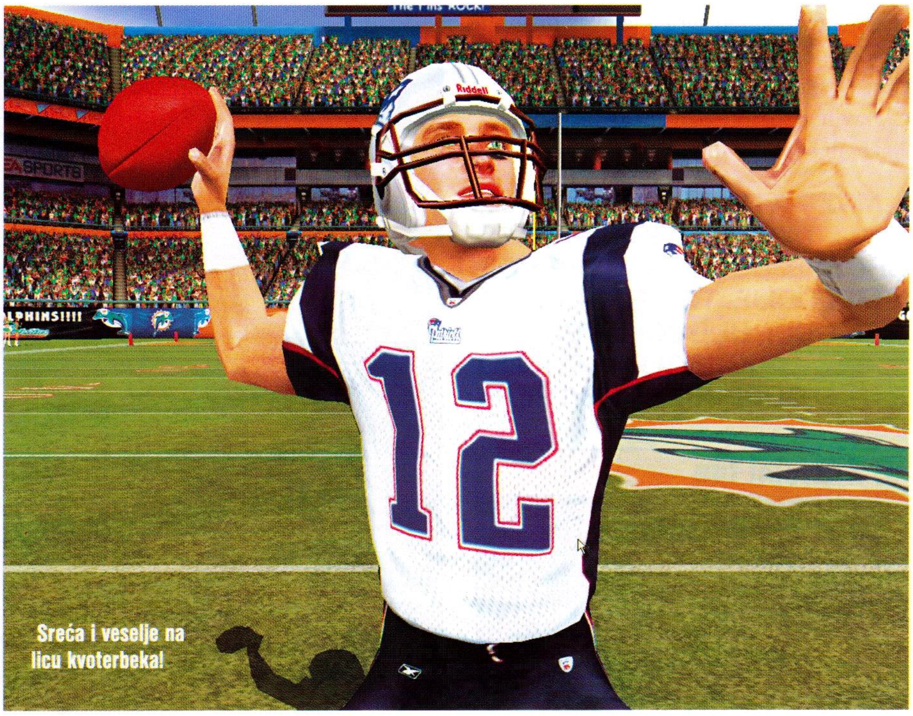
Kad sastavite dovoljno igrača, možete da formirate novi tim, i uživate u useljenju. Odredite svaki detalj vašeg stadiona, kako izgledaju severna, istočna, zapadna i južna strana, da li tribine imaju reklame ili ne, sistem stepenica, tunele svaki prokleti detalj može da se lepo udesi. Kasnije možete da se bavite još sitnijim detaljima, ali o tome više u menadžerskom delu. Po useljenju, počinje trening. Kroz devet mini igara možete da dobijete šansu da poboljšate vrednost jednog od igrača, pa birajte mudro. Vežbe su: precizno bacanje i manevrisanje, za kvoterbekove, odbrambeno rvanje, hvatanje za branioce, vežbe hvatanja i presecanja lopte za hvatače, šuterske vežbe i slično. Tu možete da se upoznate sa kontrolama igre koje su dosta zahtevne. Stiče se utisak da vam je apsolutno neophodan game pad, budući da su kontrole pomalo razbacane. Kako bilo, svaka kontrola zadaje igraču jedan pokret-funkciju i ona se automatski menja od situacije do situacije. Na primer, bacač počinje napad, birate jednog od četiri igrača kojima ćete da uputite loptu. Oni su sjajno obeleženi i trče po ugovorenoj strategiji igre. U tom trenutku, funkcije tastera služe da zaštitite kvotrbeka dok uspešno lansira loptu. Igra se seli do trkača koji je u posedu lopte (ako ju je uhvatio), a isti dugmići od malopre sada služe da fintirate, gurate se, preskačete igrače na zemlji i drugo. Princip je isti za svaki segmet utakmice. Ovo dosta zbunjuje u početku, ali kada se izveštite, pitaćete se kako ste uopšte ikad igrali drugačije. Posebno raduje novi princip primene taktika. Po unapred utvrđenim odbranama i napadima (koje možete da editujete ako smatrate da zbirka strategija najboljih trenera u NFL-u nije dovoljna!), automatski vam se izdvajaju varijante i specijalne pod-taktike, tako da veoma brzo i jasno možete da odredite stil igre. Inteligencija igrača je veoma dobra (barem u igri), tako na primer ako vaš specijalni igrač - trkač na primer, nosi loptu ka protivničkoj end zoni, oni neće blejati okolo po terenu ili se nasumice sudarati sa neprijateljem. O, ne! Oni veoma vešto obaraju, prave klin, vuku, čupaju i guraju ne bi li vaš specijalac prošao što bolje. Sve u svemu, poboljšan AI i unapređen sistem organizovanja igre kako kroz strategije tako i dodavanja na terenu čini igru veoma dinamičnom, pravom zabavom za sve ljubitelje ovog sporta, ali i šire. Pre nego što lopta krene u akciju

možete da obavite poslednja prilagođavanja na liniji, kao na primer da se cela linija pomeri ili da u napadu iskoristite pokretnog igrača. Specijalni timovi su priča za sebe i sve je tako fenomenalno urađeno. Desiće se tu i tamo da, ukoliko igraču u sred trčanja zadate previše komandi, može da se zbuni i počne da se odbija od neprijateljske odbrane kao fliper, kao i to da će vam se činiti da su

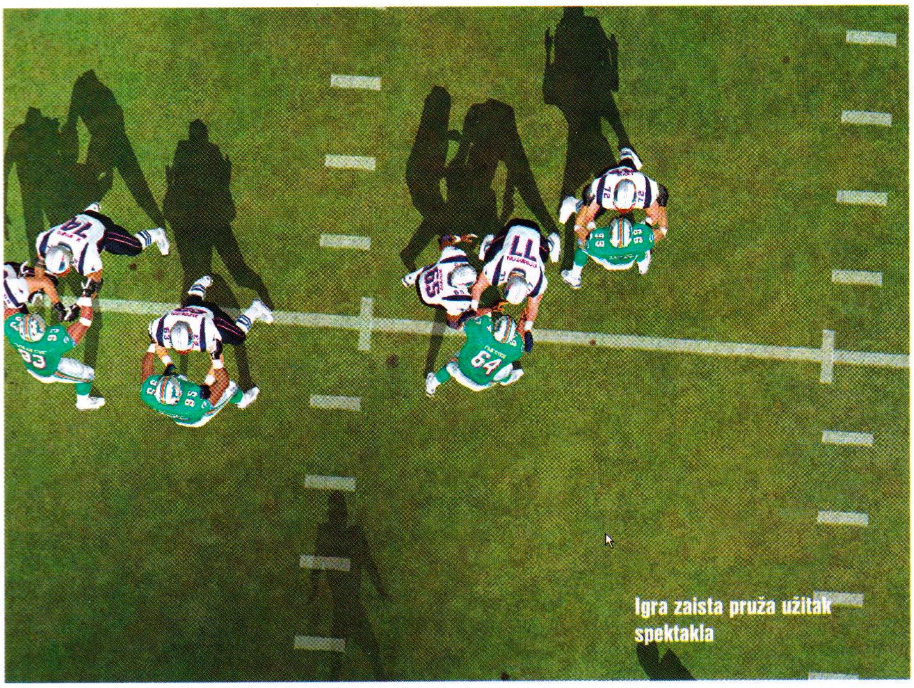
SVE U SVEMU NEVEROVATNO KAKO EA SPORTS OSTAJE NA VRHU I KAKO SE DOBRO DRŽI. MOŽDA I JESU VELIKI I ZLI, ALI REZULTAT JE U NAŠU KORIST - ODLIČNA IGRA BEZ BAGOVA, KOJA DOČARAVA CELOKUPAN DOŽIVLJAJ VELIKOG AMERIČKOG GLADIJATORSKOG SPORTA.

Dodatni info

- Prvi igrački naslov iz Madden NFL serijala je izašao još pre četrnaest godina i do sada su svi Madden naslovi zbirno prodati u preko 28 miliona primeraka.
- Po svim stručnim mišljenjima ova simulacija National Football League fudbala je daleko najbolja na tržištu.
- U ovom izdanju igre se pojavljuju novi i unapređeni komentari. Sada postoji i tzv. Gamestory mode koji pruža detaljnije informacije prilikom komentarisanja, analize u poluvremenu, i intenzivnije komentare pri mečevima najvećih rivala. Takođe tu su i nove melodije a Jukebox vam omogućava da sami napravite listu melodija koje želite da slušate.
- S obzirom da su nama pravila američkog fudbala uglavnom nepoznata za ovu igru bi mogli da sa oficijelnog sajta skinete PC uputsvo (u .pdf formatu).
- Ovogodišnja NFL sezona je počela 4. septembra.
- Profesionalna NFL liga ima dve konferencije (lige): American i National.

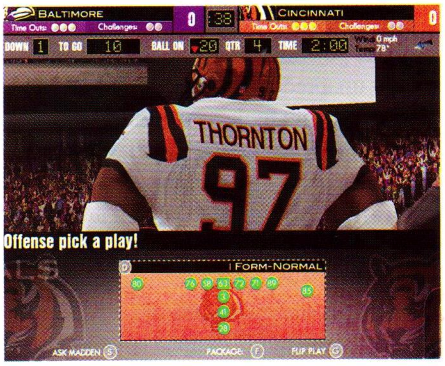


Sreća i veselje na licu kvoterbeka!


Igra zaista pruža užitak spektakla

akcije mogle da popiju i neki kombo. Na primer, prelaz iz finte telom u odgurivanje i preskakanje igrača mogao je da se uradi kroz kombo prepoznavanje, pa bi cela sekvenca izgledala mnogo prirodnije. Ovako, se ponekad doima haotično ali ne očajavajte, to su stvarno sitne zamerke koje se gotovo i ne primećuju. Sveukupno, odlično je implementiran taj osećaj kombinacije brutalne sile i perfidne taktike koji je tako karakterističan za Fudbal.

Kada vaš tim prođe predsezonu imate priliku da se bavite menadžmentom (moguće je i isključiti ovu opciju), a to znači da postavljate cene svakoj pojedinoj usluzi koju vaš klub nudi, od cene parkirališta i ulaznica, preko cene osveženja, hamburgera i sl. Takođe podešavate parametre za medijsku kampanju, zarađujete ekstra profit na reklamama, svakojakoj robi sa zaštitnim znakom vašeg tima (tzv. merchandise). Ukoliko vam ide loše, možete da organizujete akciju za fanove kluba u kojoj delite majce, bedževe, lutke igrača, ali i susrete navijača i zvezda vašeg kluba. Ukoliko vam ide dobro, možete da potpištete nove ugovore i



proširenja, tako da vaš stadion dobije radnje, Net kafe, igraonicu (!) i slično. Kada ostetite da vas fanovi izdaju, možete da premestite klub u drugi grad, što je dosta zamršena politikantska radnja, jer sve ide na glasanje, pa ako propadne, eto vam besnih navijača na vratu. Sezone se smenjuju i sve tako dok ne osvojite Super Bowl.

Naravno igra nemora tu da se završi, postoje brojni modovi, od takmičenja u preciznom dodavanju, preko trening kampova, postavljenih situacija i mrežne igre.

Muzika nije zanemarena, tako se u igri nalaze brojne, uglavnom hip-hop melodije. To ne treba da vas čudi, budući da su NFL igrači praktično doprineli slavi repa, još od davnih dana Čikago Bearsa i njihovog Fridža, do danas. Zvuci terena su veoma uverljivi a komentatori na veoma lukav način sklapaju svoje rečenice tako da se stiče utisak da su zaista u pitanju živi novinari. Ipak, može se prozreti kroz to lukavstvo. Igra vadi nasnimljene podatke iz baze podataka, tako da se dešava da su dve reči izgovorene jedna do druge, ali intonacija pokazuje da je u pitanju "lepljeni" snimak. Sa druge strane, to se vešto pokriva skriptovima za blebetanje koji ipak nekako peglaju stvar. Tako voditelj najavljuje igrača, navodi njegove prednost i mane, detalje kao što su gde je išao na koledž i slično.

Sve u svemu neverovatno kako EA Sports ostaje na vrhu i kako se dobro drži. Možda i jesu veliki i zli, ali rezultat je u našu korist - odlična igra bez bagova, koja dočarava celokupan doživljaj velikog američkog gladijatorskog sporta.

Ranko Trifković

Dodatni info

U AMERICAN KONFERENCIJI SE NALAZE SLEDEĆI TIMOVI:

Baltimore Ravens,Buffali Bills,Cincinnati Bengals

Cleveland Browns, Denver Broncos, Houston Texans,Indianapolis Colts, Jacksonville Jaguars

Kansas City Chiefs,Miami Dolphins, New England Patriots, New York Jets, Oakland Riders, Pittsburgh Steelers, San Diego Chargers

Tennessee Titans

U NATIONAL KONFERENCIJI SE NALAZE SLEDEĆI TIMOVI:

Arizona Cardinals, Atlanta Falcons, Carolina Panthers, Chicago Bears, Dallas Cowboys,

Detroit Lions, Green Bay Packers, Minhesot VIkings, New OPrleans Saints, New York Giants

Philadelphia Eagles, San Francisco 49ers, Seattle Seahawks, St.Louis Rams, Tampa Bay, Buccaneers, Washington Redskins,

NAJVEĆI RIVALI NA TERENU SU:

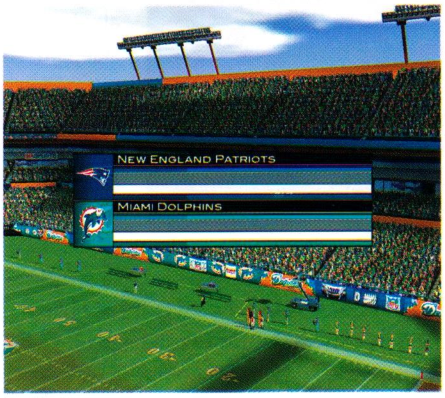
Pittsburgh Steelers i Cleveland Browns

Miami Dolphins i New York Jets

Green Bay Packers i Chicago Bears

Oakland Riders i Denver Broncos

i njihovi mečevi uvek izazivaju najveće interesovanje.



ELECTRONIC ARTS SU ZVEZDA SMRTI INDUSTRIJE IGARA. VELIKI SU I ZLI, ALI RADE ODLIČNO,

Ocena

PLUS Fenomenalna grafika, dve sjajne nove mogućnosti (ekonomija i plejmejking interfejs) koje oživljavaju ovu inače sjajnu seriju igara i daju joj novu draž. Ludilo!!!

MINUS Ponekad se čini da su igrači previše tromi, a ševanje u klinču ume da se pretvori u masovnu haotičnu klanicu iz koje vam nije jasno kad ste dali gol a kad ste kažnjeni.

BAGOVITOST Stabilno

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® 90%

IZVANREDNO

Heaven and Hell

Oh, Bože ko je pustio Nemce napolje!

Nemačka industrija igara uopšte nije nepoznata. Čak, nisu ni loši! Svi pamtimo hitove Nemačkog izdavača CDV, Sudden Strike i njegove nastavke, Cossacks i njegovu slavu. Nemci su izgleda posebno talentovani da naprave stratešku igru, menadžersku simulaciju (heh, setite se Wet Empire). Ni Anno 1503, ni America nisu loše igre, naprotiv!!! Znaju Nemci da naprave igru, ali jednostavno im se desi tu i tamo da zabrljaju. Zanesu se, šta god, znam samo da nikada nećemo saznati šta ih je nateralo da sklepaju ovo čudo. Heaven & Hell. To mora da je bila "božanska" inspiracija.

■ Game info

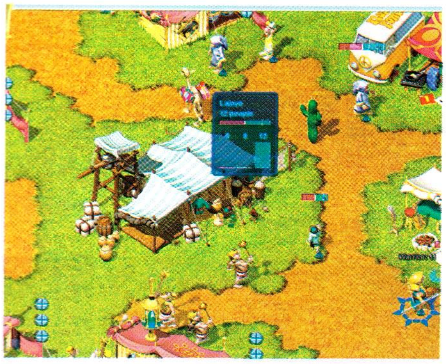
IZDAVAČ CDV
RAZVOJNI TIM MadCat Software
ŽANR Menadžment simulacija
SAJT IGRE http://www.gottsimulator.de/
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII 800MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIV 1600MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Bla, bla bla i vide On da je neko stvorio ljude i odluči da ih prosveti te im se objavi 1500 BC. Stvori On dugu iznad neba i videše seljaci da je duga dobra, ali ne bejahu preterano impresionirani. Grunu On munju iz vedra neba i videše seljaci "svoga Boga" i klanjahu mu se. Podari On znanje božansko Odabranome i postade od njega Prorok. I učio je Prorok druge kako da od trulog voća prave ljigave, smrdljive lepljive bombe i kako da gađaju Nevernike. I bi tako, gađaše se oni letnji dan do podne. To vam je otprilike cela zabava u ovoj igri. Nalazite se u ulozi luckastog božanstva koje se takmiči protiv svog zločestog kolege u sakupljanju duša. Ne znam samo šta definiše vašu "dobrotu", budući da su metode prosvećivanja naroda identične i kod "Dobrog" i kod "Zlog" božanstva. Udri ih po glavi, kresni munju, proglasi džihad i tome slično. Dakle, iako su obe stranke u sukobu ista vrsta nasilnika, prvo morate da odigrate kampanju za dobrice pa tek onda za zloće, ali vam to ne bih preporučio, budući da je u ovoj igri sve ionako isto. Zvaničnici CDV-a tvrde da se u igri nalazi duboka filosofska poenta, ali ja je ne vidim, osim ako nisu hteli da prikažu Boga kao zlikovca, ili da nam poruče da je cela ta Raj i Pakao žvaka samo velika prevara, u kom slučaju nisam ništa bolje ni očekivao od naroda koji je bogove izgubio još u ranom srednjem veku.

U svakom slučaju vaš cilj je da sakupljate manu, činite čuda i maltretirate narod, te da vaši podanici utamane podanike onog drugog. Malo je neobično da kao Bog imate poprilično ograničen uticaj na svet. Sve što je od vas ostalo je jedna Ruka (kao u Black&White) i magične moći koje prenosite na Proroke. Ovi potonji su jedini način da imate uticaj na događanja na Zemlji. Postoji sedam vrsta proroka od kojih jedan izgleda kao kelner (tj. kao drvo sa nogama u zloj varijanti), što mora da je neka specifičnost germanskog humora koju ja nisam baš najbolje razumeo. Uglavnom, mapa je podeljena na određeni broj sela (4-12) u kojima žive seljadinci. Oni mogu biti farmeri, rudari, nomadi ili građani, a svaki od njih ima omiljeni metod "pokrštavanja", neke je lakše zavesti a neke je potrebno poplašiti. Svaki seljadinac ima određenu količinu vere koju nosi u sebi (Mana), kao i određeni stepen morala, tj. da li naginje ka Dobru ili Zlu (Karma). Zbir ovih vrednosti daje ukupnu sumu Mane i Karme za svako pojedino naselje. Ovo je bitno za vaše mahnitanje po svetu, budući da, više Mane znači da možete činiti više čuda. Dakle, koristeći Ruku Božju, zabavljate pojedine seljobere dok ne stasaju zreli za unapređenje u Proroka. Putem njih obavljate većinu funkcija u igri. Glavni Prorok propoveda vašu religiju i pokrštava čeljad. Sledeći je Prorok-trgovac (preteča TV popova), koji zavodi ljude i mami ih na vašu stranu. Tu je i Prorok-graditelj (Sv. Zidar), koji gradi puteve i pravi razne zgradice koje u suštini povećavaju vaš uticaj i privlače pastvu. Prorok-ratnik okuplja fanatike koji

■ Razvojni tim

Mad Cat je mlada razvojna kompanija, osnovana 1998. godine i nalazi se u Nemačkoj. Deluje pod patronatom izdavačke kuće CDV i u njoj trenutno radi dvanaestoro programera i dizajnera. Poznati su po naslovima: Der Planer 3, Elfenwelt, Heaven & Hell i Pirates.



"U SVAKOM SLUČAJU VAŠ CILJ JE DA SAKUPLJATE MANU, ČINITE ČUDA I MALTRETIRATE NAROD, TE DA VAŠI PODANICI UTAMANE PODANIKE ONOG DRUGOG."

gađaju suparničke zgrade i proroke. Nigde, naravno, nema krvi, ali pljušti kamenje ("She...er..he did it!") i trulo voće, sve dok se suparnički Prorok ne pokaje i ne preseli u večna lovišta ili ode u pustinju da biva pustinjak, što je simpatično prikazano golim čikicom "obučenim" (srećom) u bure. Postoji i Kontra-prorok koji poništava moći neprijateljskih Proroka, a i Prorok-špijun (gorepomenuto drvo sa nožicama), ali njegova uloga je potpuno beznačajna, budući da ste kao Bog svevideći pa tako možete da raspoznate žbun sa nožicama od bezopasnog žbuna bez nožica. Postoji i neka vrsta Ultra-proroka koji završava igru. Vaša moćna ruka može da pokupi sledbenike. Recimo vašeg proroka savataju Nevernici. Hop, premestite ga na sigurno, ili zgrabite ološ i bacite ga u kraj mape. Ako ste u frci sa Manom, ćapnite vašeg sledbenika i premestite ga u Raj (ili Pakao ako radite za tu firmu). Dobijate Manu, a vašeg seljadina zamenjuje detence. Ono mora da poraste, ali kad zaraste onda je mnogo fanatičniji vernik od roditelja mu i mnogo se lakše konvertuje u Proroka. Zanimljivo, podanici ne vole previše da ih uzima Ruka Božja, pa mogu da se naljute na vas ako ih mnogo cimate. U suštini igra se svodi na maltretiranje vaših i tuđih vernika i zadobijanje njihove lojalnosti. Od slatkih detalja tu je na prvi pogled fina grafika, ali ubrzo uviđamo da je animacija bedna, jer niko ništa ne radi, u suštini samo stoje i bleje unaokolo. Postoji smena dana i noći - naravno po danu su jeftinije Dobre magije, a po noći Zloćkaste. Naravno, slatko je odrađena i promena terena, kod Dobrica je više pašnjaka i cvetića, a kod Zlikovaca suša i kostiju. U kampanji postoje neke, kao misije, ali u biti, zauzmite selo, pretvorite seljake u fanatike i tako redom dok ne ispunite cilj. Interakcija božanstva, tj. vas i vaših proroka, isto je simpatičan detalj, budući da u stilu "Smešne strane istorije", oni gunđaju na vas kao boga, a vi se zauzvrat dernjate na njih. To bi bilo o prednostima igre, a sada, sledi užas.

Kompjuterska NE-Inteligencija (tzv. NEI) je zaista odradila posao. Neprijateljsko božanstvo će vrlo tvrdoglavo napadati isključivo jedno jedino selo, makar pogubio sve Proroke napadajući ga. Tu i tamo bljucne neko čudo, ali nikad ne interveniše u zaštitu svojih seljaka. Kao da nema ni tu Ruku, a ni mozak. Naravno, putanje seljadinaca su grozomorno urađene, tako će vojnici marširati pored svojih meta, vaši Proroci mogu da zalutaju u neprijateljsko naselje, a da ne govorimo o neobičnom plesu koji se zove "od izvora vode dva putića". Posebno iritira nemogućnost da se zadaju mete, zbog toga što se događa da vaš prorok pogine iako ga okružuje dvanaest (maksimalan broj) vojnika, kao i sam komandant. Božanskih moći ima premalo, dosta čudno izgledaju, a slična su za Dobre i za Zloće (drugačije se zovu). Da je u pitanju neka obična RTS igra, ovo i ne bi predstavljalo bitniju manu, ali kako se igra upravo zasniva na božanskim moćima kojima impresionirate vaše podanike, to se mora ubeležiti kao bitan nedostatak. Zvuci su bledi, ali je muzika interesantna. Sinematici između misija štucaju opako, pa ih preskočite.

Postoji multiplayer mod, koji je identičan kao i skirmiš mod protiv kompjutera, a igrači mogu da igraju u timovima, dobri protiv zlih. Mada je malo verovatno da ćete naći ikoga da sa vama započne partiju ove bledunjave igre.

Šteta za ovu igru, budući da je tema zahvalna i mogla je biti daleko bolje eksploatisana.

Ranko Trifković

Dodatni info

- Zvanični sajt igre trebalo je da bude www.heavenandhell.de ali tamo nema ništa na engleskom, a www.gottsimulator.de izgleda veoma slično, ali srećom ima sve na engleskom.
- Podnaslov igre je "Live and let die", citat na istoimeni Džejms Bond film, tako da na sajtu igre možete čuti srednjevekovnu obradu poznate muzičke teme iz fima.
- Podnaslov igre na nemačkom glasi: "Oko za oko, zub za zub", što verovatno treba da nas podseti na surove zakone Starog Zaveta. Tja.
- CDV ne odustaje od svoje Lula heroine, pa su je sad obukli u 3D i napravili od nje sve ono što je Lara Croft želela da bude pre no što su je od toga odvikli batinama u katoličkoj školi. Bliže informacije o Luli koja trči, skače i puca, na : www.lula3d.com
- Igru je razvio MadCat, grupa programera i dizajnera igara, koji se bave niskobudžetnim igrama poput kućnog kasina, ulepšanih starinskih arkada i sličnim igricama. Ozbiljniji naslovi su Elfland, konverzija malo poznate igre sa karticama, i Planer 3 simulacija međunarodne špedicije (!!)
- Interesantno je da proroci kao znamenje ne nose krst ili tome slično, već upravo Ruku. Heh, Sveta Ruka, zaista...

Ocena

PLUS Slatka grafika. Muzika nije loša.Kratko traje, možete je odigrati za jedno prepodne. Uh, to bi bilo sve.

MINUS Blagi Bože, kakav užas. NEInteligencija je mnogo loša. Kontrole miša su u najmanju ruku bizarne. Igra nema nikakvu draž za koju biste se vezali. Prosto tako, jedna šarena glupost

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **48%**

PODNOŠLJIVO

STATE OF EMERGENCY

Šta bi dao da si na mom mestu...

Rockstargames je proizvođač koji je poznat po odličnim igrama, GTA, Oni, Max Payne, Manhunt, Midnight Club 2. Primetili ste da su u pitanju sjajni naslovi koje krasi brzina, nasilje i neverovatna grafika. Za Take2 su izradili novu igru, State of Emergency, koja bi trebalo da sledi uspeh pomenutih velikana. Ipak, u pitanju je niskobudžetna igra - poboljšana konverzija istoimenog naslova sa PS2. Neko je u studiju Rockstargames došao na ideju da svetu podari još jednu igru iz porodice "Ua red i mir! Ura bejzbolke i bazuke!", te je na krilima GTA groznice navrat nanos slepana jednu razbijačku igru. Posle godinu dana, osvežena iskustvom sa konzole, State of Emergency (SoE), dolazi na PC, i donosi...pa, ne baš mnogo šta novog.

Game info

IZDAVAČ Take2 Interactive

RAZVOJNI TIM Rockstargames

ŽANR Arkadna akcija

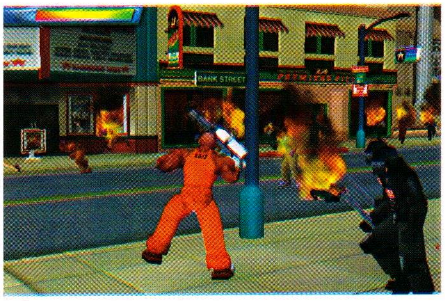
SAJT IGRE http://www.rockstargames.com/stateofemergency

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII 450MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII 600MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

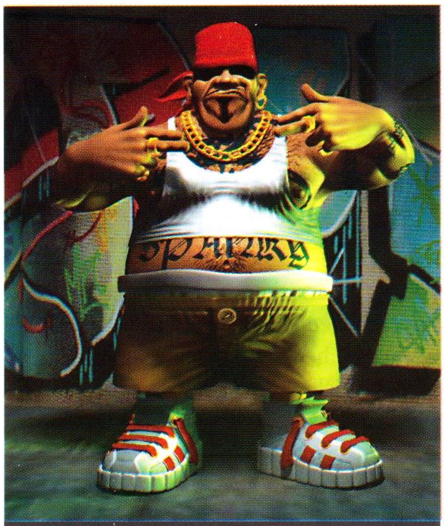
BROJ CD-ova 1

"... U PITANJU JE NISKOBUDŽETNA IGRA - POBOLJŠANA KONVERZIJA ISTOIMENOG NASLOVA SA PS2."



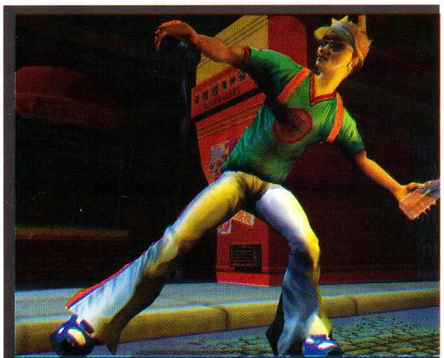
Priča je veoma jednostavna, možda i previše: zla Korporacija poseduje ceo svet, narod grca u siromaštvu, bande su na sve strane. Počinju neredi koje Oslobodilački pokret koristi da sprovede svoje planove, uništi Korporaciju i spase svet. Igranje je još jednostavnije: svuda po ulicama nered i gužva, oružje leži razbacano, vaš posao je da umlatite sve na ekranu, osim nedužnih građana, a možete i njih, ali dobijate kaznene poene, tako da nisu interesantni. Muzika je dobra i "roka" u stilu brejkbita (malo tehno, malo alternativa, a la Snatch), ispresecana zvučnim efektima. Sirene, urlici, pozivi upomoć, bat čizama, eksplozije, čine podlogu brzom ritmu igre. Grafika je zabavna, velike glave i predimenzionirane ruke i noge, čine da se lakše istakne preterano nasilje, budući da u State of Emergency, lete noge, ruke i unutrašnji organi, a cilj očigledno, nije bio realizam, već čista zabava. Dakle, mlati pucaj, beži, trči, skači, sve to začinjeno slatkom grafikom i muzikom koja prži. Ako ste voleli GTA i Oni, svideće vam se i State of Emergency.

Glavni mod igre je tzv. Kaos u kome je cilj postići određeni broj poena za određeno vreme (satić neprekidno otkucava, a njegovo zlokobno tika-taka ume da vas dovede do ludila). Pored uobičajenih dodataka, oružja, bonusa i tome slično, postoje vremenski ograničeni bonusi koji donose pregršt bodova za uništenje objekata, prozora.. Kada dostignete bodovni limit, idete na sledeću mapu, sa raznim bonus među-igrama koje su uglavnom vremenski ograničena varijanta osnovne teme, pri čemu treba "satamanisati" sva pokretna, srećom bespomoćna, bića na ekranu. Sa jedne strane, ludilo sveopšte destrukcije prija, naročito kad shvatite da broj frejmova ne pada ispod šezdeset iako se na ekranu nalazi ceo fudbalski tim, cela lokalna policijska stanica, sve komšinice u kraju i pride domaće životinje. Bez šale, glatka grafika (iako pomalo uglasta i nedovoljno detaljna, baš kao da je sa konzole) i di-



Stvarno mi nije jasno zašto se devojke lože na ovakve tipove ogromne ...

... kad ima ovakvih diskretno nabildovanih...



... ili ovakvih usukanih lepotana.

"...GLATKA GRAFIKA (IAKO POMALO UGLASTA I NEDOVOLJNO DETALJNA, BAŠ KAO DA JE SA KONZOLE) I DINAMIČNA AKCIJA GLAVNI SU ADUTI OVE "RAZBIJAČINE"."

■ Dodatni info

▶ Jedan od likova koje vodite, Roj Meknil, bivši policajac kao svoju uzrečicu ima : "Another nigger downed!" ili u prevodu "Još jedan crnja manje!"

▶ Problem uličnih bandi potresa urbanu Ameriku. U svetlu novih građanskih prava i jednakosti za žene, u porastu je kriminal maloletnica. Bande devojčica od 12-17 godina u naglom su porastu. Situacija uopšte nije naivna, budući da su devojke još surovije od svojih muških kolega. Petnaestogodišnja vođa bande, isekla je na smrt trinaestogodišnju devojčicu, da bi pokazala svojim sledbenicima "kako se to radi"! Živela demokratija!.

"INTERESANTNA JE MOGUĆNOST DA BILO KOJI KOMPJUTERSKI LIK KOJI SRETNETE, OD ŽENICE DO MASOVNOG UBICE, MOŽETE REGRUTOVATI I TAKO UVEĆATI SVOJU BANDU."

namična akcija glavni su aduti ove "razbijačine". Kako mlataranje uglavnom brzo dojadi, SoE nudi i Revolution mode. U ovom delu vas očekuju misije, kao što su eliminacija Korporacijskih šefova, krađa poverljivih dokumenata, uništavanje i sabotiranje ključnih zgrada ili objekata, zaštita, pratnja i izbavljanje agenata Oslobodilačkog pokreta. Oružje i dodaci više ne leže tako slobodno razbacani po zemlji, što čini igru malo težom, ali nemojte se zavarati, State of Emergency je u suštini bezglavo nasilje i misije tek neznatno produžuju vek trajanja ovoj igri. Neke misije su previše teške, zbog slobode kretanja koju u igri uživate. Jednostavno je ponekad nemoguće razumeti šta se od vas tačno traži, a ponekad je misija samo izgovor za nabijanje vilice u mozak šefu policije po 8000-ti put. Neprijatelji dolaze iz raznih tabora, ali su svi dosadni, glupavi i pucaju na vas. Mape su pretrpane likovima, pa je seča kroz masu i ostavljanje pomora iza sebe u suštini cilj ove 3D arkade. Moram da napomenem da se dodatni likovi u SoE (a ima ih ukupno pet), "otključavaju" upravo u ovom Revolution modu.

Likovi su smešni kao crtani film, počev od debelog Hektora, prosvećenog policjaca Meknila, Edija "Bikčine", do Frika i slatke Ane Prajs koja je (!) razbesneli advokat. Oružje koje možete da pokupite se kreće od kanti za đubre i klupa, preko Molotovljevih koktela, bombi, preuvelianih Kalašnjikova i višecevnog Vulkana, do bizarnih varijanti bacača. Ništa slađe nego kad lobujete raketu u masu i gledate kako "leti perje".

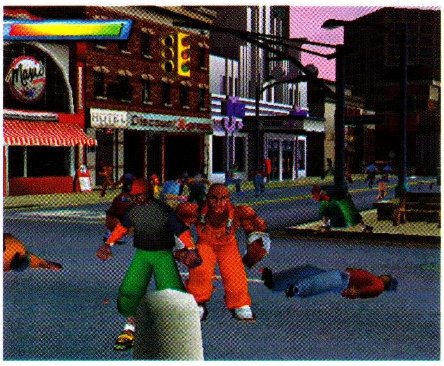
Glavna prednost igre je podrška za multiplayer. Implementirane su sve MP varijante Kaos-a, deathmatch i slične verzije, a postoje i kooperativni modovi. Čini mi se da je multiplayer opcija zanemarena od strane programera u odnosu na to koliko zabave donosi, a pogotovo razočarava nemogućnost traženja protivnika iz same igre (već to morate obaviti iz Explorera). Jedan od najboljih modova je Deathmatch. Interesantna je mogućnost da bilo koji kompjuterski lik koji sretnete, od ženice do masovnog ubice, možete regrutovati i tako uvećati svoju "bandu". Premda užasan AI koji "krasi" kompjuterove likove nije ništa bolji ni ovom prilikom, bandolerosi će vas pratiti unaokolo, sakupljati oružja i unapređenja, napadati neprijatelja, bilo da se radi o živom igraču ili protivničkim "klonovima". Sve u svemu, scena obračuna može da bude nezaboravno iskustvo, ako uzmete u obzir da svaka banda može da broji preko dvadeset likova.

Sve u svemu, slatka igra koja će vas držati kratko, ali intenzivno. Previše jednostavna; nedostatak priče koja bitno utiče na sam tok igre oduzima draž. Ako prenebregnemo glupav AI, sustiže nas kletva kamere, čije je upravljanje nepotrebno komplikovano, preosetljivo i naravno, zaglavljuje se tako da poginete baš u zao čas od "nevidljivog" neprijatelja. Očigledno je igra predviđena za neki od game pad-ova, a ne za oktopodsku miš + tastatura varijantu. Šta još reći osim, držite ovu igru u kolekciji, nikad ne znate kad će vam zatrebati instant nasilje kao ventil protiv stresa!

Ranko Trifković

■ Razvojni tim

Rockstar North je američki razvojni tim osnovan1998. godine i sada se nalazi u sastavu kompanije Take Two Interactive Software. Svetu su najpoznatiji po radu na mega popularnom Grand Theft Auto serijalu, a u pauzi su uradili i State of Emergency.



■ Ocena

PLUS Brzina i grafika ukombinovana sa veoma dobrom muzikom. Brzina animacije je sjajna, a to je dovoljno za nezaboravan osećaj. Prednost je sakupljanje bandita u Deathmatch modu i masovna tuča koja sledi.

MINUS Zamor materijala, naime igra je kratkog daha. Otkinuta glava kao buzdovan, može da bude bizarna i šaljiva prvi put, ali igra se svodi na gnjavljenje dugmića miša i bezglavo krljanje. Očajna kontrola kamere

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

THe GaMe® 68%

IZNAD PROSEKA

GaMe® IGRA MESECA

JEDI KNIGHT: Jedi Academy

Da bi postao Džedaj i Luk je morao da ide u školu i radi domaće zadatke

Da li ste se možda nekad zapitali koliko su Star Wars igre "odmakle" nakon svih ovih godina? Ako se malo zamislite doći ćete do zaključka da su stigle do tačke na kojoj praktično sa jednostavnim blasterom, svetlosnom sabljom i nekoliko sila moći možete uraditi sve što poželite. Napokon je došlo vreme da i u PC igri možemo izvesti sve one filmske vratolomije i zadivljujuće poteze koje su izvodili vrhunski Jedi-ji: Luke, Vader, Yoda i Obi-Wan. Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast je prvi naslov koji je načinio radikalan pomak unapred kada je borba svetlosnim sabljama u pitanju, a pored toga uspešno je spojio akciju iz prvog i trećeg lica koju je "začinio" sadržajnom pričom i živopisnim likovima. Jedi Knight: Jedi Academy preuzima osnovne ideje Jedi Outcast-a, unapređuje ih i obogaćuje, produbljuje priču, a na sve to donosi i veliki broj novih planeta u udaljenim delovima galaksije koje čekaju samo na vas da ih istražite.

Game info

IZDAVAČ Raven Software

RAZVOJNI TIM Activision i Lucas Arts

ŽANR Pucačina iz prvog / trećeg lica

SAJT IGRE Http://www.lucasarts.com/products/jediacademy

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 450MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 600MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 1

Razvojni tim se ovaj put odlučio da na neki način redizajnira pojedine bitne aspekte igre, pa je i priča donekle drugačija. Pošto je postao Jedi Master, Kyle Katarn, glavni lik iz prethodne igre, se pridružio Luke Skywalker-u i zajedno s njim na Jedi akademiji podučava početnike koji bi želeli da ovladaju silom i postanu Jedi vitezovi. Kao mlad i znanja željan Padawan, vi se prijavljujete na akademiju gde ćete zajedno sa još nekolicinom drugih izučavati jedinstvene moći i probati da ovladate njima. Radeći pod budnim okom tutora (Luke i Katarn), svi kandidati moraju proći nekoliko osnovnih testova pre početka obuke. Nakon ovoga svaki student će dobiti zadatak da učestvuje u određenom broju misija. Kako bi napredovao u svom treningu svaki student je obavezan da se dokaže suočavajući se sa mnogim smrtonosnim izazovima. Kako ćete i sami spoznati na svojim putovanjima, sila kao takva može biti vrlo zbunjujuća - često nećete biti u stanju da razlikujete njenu tamnu od njene svetle strane. Vaše ponašanje tokom misija i borbi će praktično odrediti vašu sudbinu... zato, isucite svoju svetlosnu sablju i neka trening počne.

Pre nego krenete na svoju prvu misiju moći ćete da doterate svoj lik. Na početku možete da izaberete jednu od sledećih rasa: Kel Dor, Rodian, Twi'lek, Zabrak i Human. Posve novi i zanimljiv sistem vam dozvoljava da promenite izgled vašeg lika, što podrazumeva da možete promeniti praktično sve - torzo, noge i glavu. Takođe možete odrediti i pol lika, izabrati odgovarajuću odeću, boju kože, dršku i boju vaše svetlosne sablje. Moram navesti impresivan podatak koji kaže da igra ima čak 2,000 jedinstvenih kombinacija fizičkih atributa, pa tako svom liku možete dati jedinstveni lični pečat.

Već na samom početku prvog nivoa lako je primetiti da je igra pretrpela određene promene u odnosu na prethodni naslov. Primećuju se vizuelna poboljšanja, a i igrivost je unapređena. Jedna od najbitnijih novina za igrače je to da sada neće morati da prođu bar polovinu igre ne bi li mogli da se dočepaju svetlosne sablje (što je u prethodnim naslovima zaista bilo frustrirajuće). Dakle, u Jedi Academy svetlosnu sablju možete uzeti već na samom početku igre.

Kao i u dosadašnjim naslovima suština igre se svodi na umetnost borbe svetlosnom sabljom i upotrebom svih sila moći: guranje, povlačenje, stisak, osećaj, apsorpcija, varka umom, zaštita, isušivanje, mun-

"NAPOKON JE DOŠLO VREME DA I U PC IGRI MOŽEMO IZVESTI SVE ONE FILMSKE VRATOLOMIJE I ZADIVLJUJUĆE POTEZE KOJE SU IZVODILI VRHUNSKI JEDI: LUKE, VADER, YODA I OBI-WAN"

Kome li je pala ideja da ulaz u bioskop montira na vrh solitera, da mi je samo znati?

Razvojni tim

Raven Software je razvojni tim koga su osnovali braća Brian i Steve Raffel 1990. Godine. Sedište tima je u mestu Medison (Viskonsin, SAD). Počeli su sa pet ljudi praveći naslove za Amigu, a danas su poznati po sledećim igrama: Hexen, Hexen II, Soldier of Fortune, Star Trek: Voyager Elite Force, Jedi Knight 2: Jedi Outcast i Soldier of Fortune 2: Double Helix. Poslednji naslov iz Star Wars serijala im je Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy koji se pojavio i za Xbox.

Najžešći duel svetlosnim sabljama

ja i tamni bes. Posle svake završene misije igrač će moći da unapredi svoje veštine i na kraju postane vrhunski "korisnik" sile. Jedna od vrlo bitnih promena je i ta da sada sile moći više nisu jednake po svojoj snazi, pa tako što više budete koristili stisak, munju, tamni bes i slične agresivne sposobnosti, vaš lik će početi da naginje ka tamnoj strani. Pošto je veći deo igre okrenut akciji (mnogo više nego u Jedi Outcast 2), na raspolaganju ćete imati i nekoliko novih i zanimljivih borbenih poteza poput, udarca, šuta i sl. Kao što vidite nije ništa originalno, ali u toku duela svetlosnim sabljama ukoliko se pravilno upotrebe mogu da preokrenu sam tok duela. Ali to nije sve. Vaš lik će takođe biti u stanju da iskombinuje i nekoliko interesantnih poteza poput skoka guranjem nogama o zid, hodanja po zidu, kotrljanja po zemlji, skoka iz ležećeg položaja, itd. - ova poslednja dva zahtevaju jako brze reflekse ukoliko ne želite da vam protivnička svetlosna sablja okonča život. U igri se pojavljuje i dosta novih kombo udaraca svetlosnom sabljom, koji osim što izgledaju spektakularno, povećavaju vaše šanse da pobedite moćnog suparnika.

Jednostavno rečeno postoji bezbroj Sith i Jedi suparnika, a među njima ima mnogo onih koji su veštiji od vas. Pa zar ne bi bio vrhunski izazov da kao Padawan porazite nekog mračnog Jedi viteza, Cultist-a ili nekog drugog "strašnog" nevaljalca. Tek da znate da je sve moguće.

Neprijatelja ima u izobilju, a mnoge poznate face poput: Strormtroopers-a, Imperial radnika, Tie pilota, lovaca na ucene i drugih, imamo prilike ponovo da vidimo. Međutim, ne smemo zaboraviti ni na nove neprijatelje, članove Sith kulta zvanog Disciples of Ragnos - prilično su zli i opasni. Pa šta i da su tako opasni kada sam ja faca - videće oni kada u svoje vešte ruke uzmem dve svetlosne sablje. Svaki neprijatelj ima svoju jedinstvenu AI rutinu, što znači da će njihove reakcije zavisiti od iskustva i inteligencije koje poseduju. Zato će na primer Strormtroopers biti sporiji i gluplji od pripadnike Sith kulta ili nekih drugih neprijatelja koji vešto barataju svetlosnim sabljama. Zahvaljujući raznovrsnosti AI rutina kreira se uzbudljiva atmosferu i igra postaje izazovna, kako za početnike tako i za iskusne Jedi Knight igrače.

Poboljšanja se uočavaju i kod dizajna nivoa, koji su sada daleko veći nego pre. Igrač ima prilike da se kreće po velikom broju planeta poput Corellia, Tatooine, Bakura, Hoth, Blenjeel, ali i mnogih drugih. Posećivanje pojedinih lokacija u igri će podrazumevati dugotrajna putovan-

"ARSENAL JE UGLAVNOM STANDARDAN, ŠTO ZNAČI DA PODRAZUMEVA BLASTER PUŠKU, DL-44 TEŠKI BLASTER, PUŠKU TELNOSS DXR-6 DISRUPTOR (IMA TELESKOPSKI NIŠAN), TERMALNI DETONATOR I MNOGO TOGA DRUGOG."

■ Dodatni info

▶ Tehnologija koja pokreće ovaj naslov nije najnovija, naime radi se o već vremešnom Quake III Team Arena engine-u, ali ne o originalnoj verziji već o debeloj modifkaciji istog. Evo pogledajte koje su njegove nove karakteristike u odnosu na prošlu verziju koja je stajala iza igre Jedi Outcast:

*Nezavisna karakterizacija likova - igrač sam kreira svoj lik i u single-player-u i u multiplayeru.

* Unapređeni Ghoul II sistem koji omogućava poboljšanja na modelima, nezavisno bojenje modela i ima podršku za animaciju.

* Novi ICARUS II skripting sistem i za SP i MP.

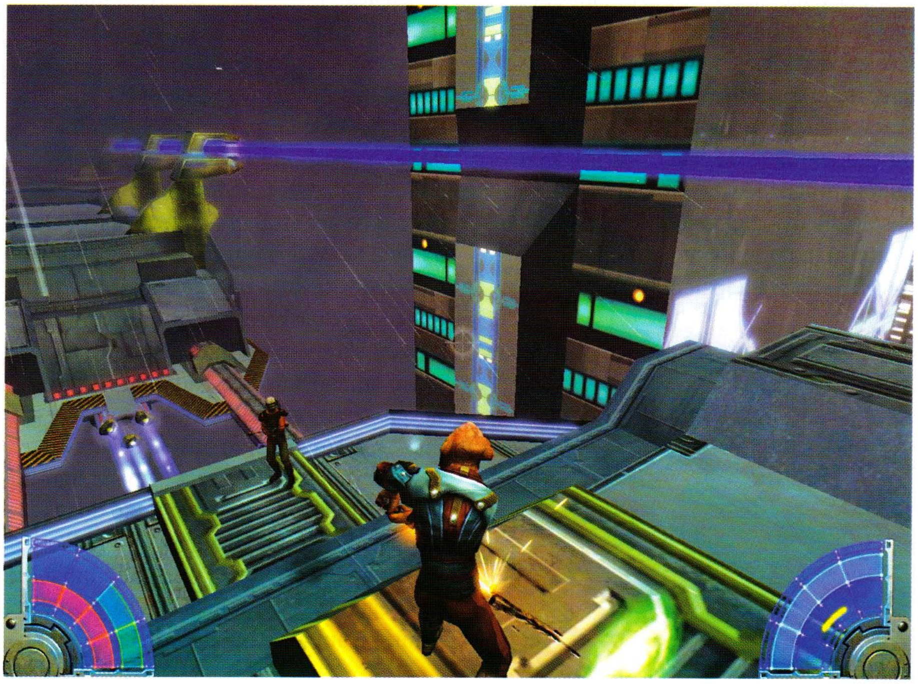
* Novi editor mapa koji omogućava da modeli budu iskorišćeni kao objekti, a ne samo kao teksture, što daje raskošnije 3D okruženje.

* Novi nelinearni sistem razvoja misija.

* ARIOCHE sistem prikazivanja terena, delo ekipe iz Raven Software-a.

* Rag Doll skeletni sistem.

* Unapređeni sistem vozila uvodi nova vozila koja naravno možete voziti.



ja. Kako ne bi tabanali kroz ova velika prostranstva moći ćete da koristite ekstremno brze brodove. Jedna od misija će vas odvesti direktno na ledeni Hoth sistem. Kako bi se brže kretali kroz snežnu i ledom okovanu divljinu Hoth-a moći ćete da se popnete na one smrdljive Tan Tanove, te veća rastojanja prevaljivati za tili čas.

Arsenal je uglavnom standardan, što znači da podrazumeva blaster pušku, DL-44 teški blaster, pušku Telnoss DXR-6 Disruptor (ima teleskopski nišan), termalni detonator i mnogo toga drugog. U pojedinim segmentima igre igrač će moći da se dokopa i puške Stouker Concussion. Ova mrcina od puške je jako nezgodna i razarajuća, pa će biti vrlo korisna protiv "glomaznijih" neprijatelja kakvi su Stromtrooperi, AT-ST pešaci i sl.

"LASERI PUCAJU NA SVE STRANE, SILA JE VAŠ SAVEZNIK, A DUELA SA SVETLOSNIM SABLJAMA KOLIKO VAM JEDI-SKA DUŠA IŠTE, PA ŠTA VIŠE TRAŽITI OD JEDNOG STAR WARS NASLOVA."

Vizuelna unapređenja u odnosu na Jedi Knight 2: Jedi Outcast su više nego očigledna i to od samog početka. Tim dizajnera je odradio odličan posao sa novim nivoima, ubacivši na njih pozadinu koja je vidljivo kompleksnija i detaljnija nego pre, što prolazak nivoa čini daleko interesantnijim. Modeli likova izgledaju prirodnije prvenstveno zahvaljujući unapređenoj animaciji i detaljnijem prikazu kože. Nadalje, koreografija tokom duela svetlosnim sabljama je u pravom smislu reči spektakularna i predstavlja vrhunac igre, te ako ste istinski obožavalac Star Wars-a nikako ne bi trebalo da ih propustite. Verujem da ćete primetiti, kako budete prolazili kroz igru, da su animacije eksplozija najočiglednija vizuelna razlika u odnosu na prethodnu igre. Ekipa iz Raven Software-a je učinila sve što je

mogla kako bi maksimalno iskoristila mogućnosti JK II engine-a (hm, da li vam u ovom slučaju ima Quake 3 engine zvuči poznato?). Uprkos tome što su nivoi ogromni i napakovani detaljima, broj frejmova se čvrsto držao i nije nijednom značajnije opao tokom igre.

Tokom svog (relativno) dugogodišnjeg iskustva kao pisca kritika za igre naučio sam nekoliko stvari, a jedna od njih je da nikad ne treba sumnjati u kvalitet zvuka kada igru potpisuje LucasArts. Jedi Academy u sebi sadrži sve ono što bi i očekivali od jedne akcione igre iz Star Wars serijala: briljantnu sinhronizaciju, raskošan zvuk koji ne odstupa od onog što možemo čuti u filmskoj trilogiji i naravno brojne klasične melodije poznatog kompozitora John-a Williams-a.

Ljubitelji multiplayer-a mogu isprobati nekoliko novih mapa koje po svojoj arhitekturi odgovaraju single-player nivoima. Maksimalni broj igrača po meču je šesnaest. Među novim modovima se nalaze i Dark Jedi i Jedi Knight Legacy (više o multiplayer modovima možete naći i na zvaničnom sajtu http://www.lucasarts.com/products/jediacademy). Lepo je znati da igrači mogu da podese: broj botova, moći sile, raspoloživa oružja, vreme sponovanja, itd. Takođe mogu podesiti nivo inteligencije botova, koja se kreće u rasponu od Jedi početnika do Jedi Mastera. U suštini multiplayer je kao i do sada kombinacija death mečeva u Quake3 fazonu i akcija sa svetlosnom sabljom iz perspektive trećeg lica. Meni se lično ovaj neobičan miks dopada, što ne znači da će i vama. Tvrdokorni FPS igrači koji su navikli na klasičan multiplayer doživljaj tipa UT2003 ili Batllefield 1942, će možda dvaput razmisliti pre nego aktivno krenu da igraju Jedi Academy multiplayer.

Nema se šta mnogo dodati. Mlađi i dokazivanja željni Jedi-ji će se svakako odlično zabaviti sa ovim naslovom. Laseri pucaju na sve strane, sila je vaš saveznik, a duela sa svetlosnim sabljama ima koliko vam Jedi-ska duša ište, pa šta više tražiti od jednog Star Wars naslova. Hm, moram da vam skrenem pažnju, s obzirom da sam jedan od najiskusnijih "korisnika" sile i neverovatan Jedi talenat (skromnost je vrlina...), relativno brzo sam uspeo da završim igru. Ne brinite se, pošto ste sigurno lošiji od mene igraćete se znatno duže... Da ipak nastavimo ozbiljno, igra Jedi Academy je nešto duža od prethodnika i uz pregršt izazova koje postavlja pred vas sigurno vam neće biti dosadna.

Uroš Pavlović

■ Dodatni info

▶ Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy je nastavak vrlo uspešne igre Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast i napravljen je samo za PC i Xbox.

▶ Priča u igri počinje u Jedi akademiji na Yavin-u 4, četrnaest godina posle događaja u "A New Hope".

▶ Sve verzije igre koja su izdata u svetu su potpuno identične, znači nema francuske, nemačke, holandske, srpske ;-)) i drugih verzija.

▶ Ako nekog od vas (koji se bavite programiranjem) zanima na kom jeziku je pisana igra, odgovor je Visual C (Visual Studio, .Net).

Modeli igrača i neprijatelja su pravljeni u programu SoftImage XSI, a ostali predmeti u 3-D Studio Max-u 5.1.

▶ Sve sinematike u igri je radio Creat® studio.

▶ U igri je zastupljen sofisticirani sistem štete zasnovan na egzaktnoj lokaciji dejstva projektila. To znači da će se pogođeni neprijatelj ponašati u skladu sa mestom gde je pogođen - recimo, pogodak u glavu ili telo nanosi veću štetu nego pogodak u neki od udova i više onesposobljava neprijatelja. Pomoću svetlosne sablje možete uništiti udove neprijatelja, baš kao što ste videli u SW filmovima.

▶ Za one koji vole da varaju sledi informacija da će biti izbačeni i kodovi za varanje - god mode, noclip, notarget, timescale i spawn.

▶ Multiplayer podržava sledeće modove - Duel, Power Duel, Siege, Deathmatch, Team Deathmatch i Capture the Flag. Co-op moda NEĆE biti.

▶ Takođe, u MP postoji podrška za botove.

Šta je bilo? Ipak pokazuješ respekt za udvajanje sa plavom i zelenom svetlosnom sabljom.

■ Ocena

PLUS Mnogostruko poboljšana dinamika. Sami birate put tame ili put svetla. Takođe birate i misije koje ćete prihvatiti. Novi borbeni potezi. Unapređena grafika. Zanimljiv multiplayer (ako ste pravi SW fan)

MINUS Relativno kratko traje. Ako ste iskusan Jedi igrač, brzo ćete je završiti. Možda je trebalo ubaciti još koje novo oružje. .

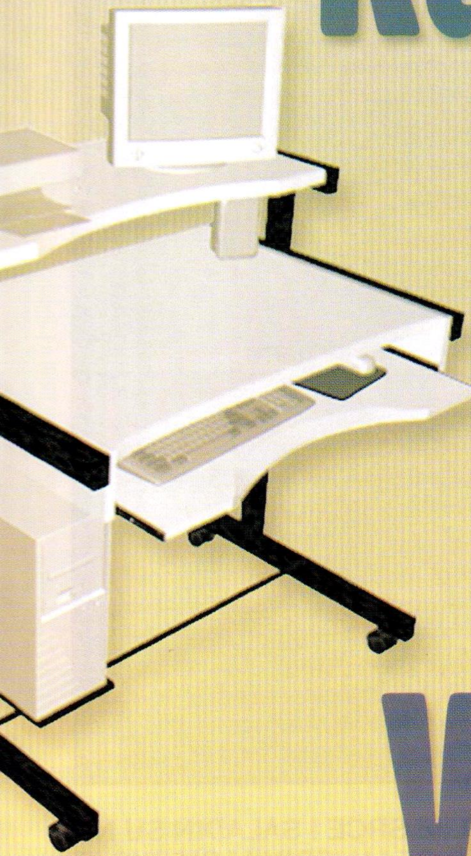
BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Teško

The GaMe® **90%**

IZVANREDNO

Kad Sto Kaze Da Te Voli



VeA Comp
STO poSTO STO!

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

www.veacomp.co.yu

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267
mobtel. 063 84 85 333

HP Canon EPSON Lexmark XEROX ...

COMPJET

Brza i jednostavna
Dopuna
kertridža za štampače i plotere

Garantovan kvalitet, ušteda i do 90%, uputstva i pribor, kompletna podrška, novi kertridži i toneri, sve vrste papira. univerzalni reseteri za Epson kertridže. Prodaja u Beogradu ili pouzećem za 24h.

perfect

Reciklirani i potpuno reparirani toneri za sve HP i Canon laserske štampače. Kvalitet štampe i broj kopija jednaki originalnim tonerima po višestruko nižoj ceni, garancija za svaki proizvod.

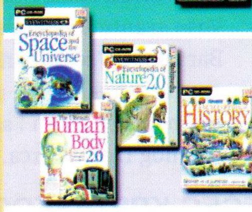
AMERICAN INK JET
originalna mastila za dopunu

Srpskih vladara 4 — 29. Novembra 67
011/688-196 011/643-986 011/334-0534 011/334-1220
Radnim danima: 9:00-19:00, subotom: 10:00-15:00

VELEPRODAJA
originalnih PC CD-DVD izdanja

GSP
Zabava počinje sa GSP Interactive: Igre, Hobi, Enciklopedije, ClipArts,...

Dorling Kindersley
ENCIKLOPEDIJE
Encyclopedia of History
3D World Atlas
Space and Universe
Encyclopedia of Science
...



EuroTalk interactive

70 Interaktivnih kurseva
stranih jezika na PC CD Rom-u i DVD-u

PC GAMES
... i naravno preko 150 PC IGARA

TRAŽIMO DISTRIBUTERE U SVIM GRADOVIMA SCG, BiH i MAKEDONIJE

ultra

VELEPRODAJA:
BEOGRAD – 011/361–48–43
063/774–6–667
NIŠ – 018/548–333
064/610–12–57

www.ultrashop.co.yu
info@ultrashop.co.yu

Beograd: Veretes 011/403–573
Bulevar Revolucije 181

Požarevac: Victory Comp.Shop 012/531–286
Zrenjanin: Targa Comp.Shop 023/549–927
Niš: UltraShop 018/548–333
Novi Pazar: NP Electronic 020/332–600

LIONHEART: Legacy of the Crusader

Retka prilika da popričate sa Šekspirom i Leonardom (geaci jedni - nije u pitanju ni pisac, a ni kornjača)

Izdavač Black Isle Studios je jedan od eminentnijih izdavača RPG žanra. Slavu je stekao serijalima Baldur's Gate, Icewind Dale, Planscape Torment i drugima, a u projekat pod nazivom Lionheart: Legacy of the Crusader je ušao sa programerima i dizajnerima razvojnog tima Reflexive Entertainment (radili su RTS Star Trek: Away Team).

Imajući u vidu dobro poznatu reputaciju ovog popularnog izdavača verovali smo da će se i "lavlje srce" po kvalitetu izdvojiti i pronaći mesto među velikanima RPG žanra. Međutim, već na samom startu igre je postalo jasno da i najveći mogu da podbace i da će laskavu titulu Gamerove igre meseca poneti neko drugi. No krenimo redom...

Pre nego što počnem moram da vam skrenem pažnju da se ovaj RPG naslov ne zasniva na AD&D principima (za razliku od ostalih Black Isle Studios naslova). Umesto toga razvojni tim se odlučio da upotrebi SPECIAL sistem koji je već uspešno bio primenjen u serijalu Fallout.

Na samom početku se susrećemo sa neobičnim miljeom za klasični RPG naslov, odnosno imamo jedinstvenu fantazijsku priču začinjenu istorijskim likovima i događajima. Možda vam zvuči čudno, ali ovo predstavlja korak u pravom smeru i donosi pravo osveženje na RPG scenu. Svoju misiju započinjete u srednjevekovnoj Španiji (XVI vek), odnosno bolje rečeno u zemlji koja predstavlja njenu prilično alternativnu varijantu. Nekada davno tokom trećeg krstaškog rata, Ričard Lavlje Srce i Saladin su na trenutak zaboravili na međusobne razlike i nesuglasice i ujedinili su svoje snage u borbi protiv strašnih armija mraka - svojom hrabrošću i smelošću su uspešno oterali najveći broj demona i strašnih stvorenja, međutim, oni koji su ostali su počeli da unose veliki strah među stanovništvo širom zemlje. Vaša avantura počinje u velelepnoj Barseloni. Već po samom dolasku u grad, osetićete neku vrstu mistike koje je u tesnoj vezi sa duhom i samom suštinom moćnog Lavljeg Srca.

■ Game info

IZDAVAČ Black Isle Studios

RAZVOJNI TIM Graphic Simulation

ŽANR RPG

SAJT IGRE http://lionheart.blackisle.com

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 600MHz , 128MB RAM, 8MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika

BROJ CD-ova ?

■ Dodatni info

▶ SPECIAL je poseban sistem razvoja likova koji se prvi put pojavio u naslovu Fallout. To je sistem u kome nema klasa i koji koristi statistiku, veštine, dodatne sposobnosti, specifičnosti ne bi li definisao snage i slabosti određenog lika. I samo ime Special dolazi od akronima: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck. Na osnovu ovoga se i određuju osnovne karakteristike likova.

RASE U IGRI:

- Pureblood
- Demokin
- Feralkin
- Sylvant

BORBENE VEŠTINE:

Evasion, One-Handed Melee, Ranged Weapon, Two-Handed Melee, Unarmed.

LOPOVSKE VEŠTINE:

Barter, Find Traps/Secret Doors, Lockpick, Sneak, Speech.

▶ Prosečan igrač može da očekuje između 40 i 60 sati aktivnog igranja. U single-player delu igre se nalazi 25 nivoa.

▶ Originalno ime ove igre je trebalo da bude Fallout Fantasy, ali je kasnije promenjeno u Lionheart: Legacy of the Crusader.

▶ U igri se pojavljuje oko šezdesetak magija.

" NEKADA DAVNO TOKOM TREĆEG KRSTAŠKOG RATA, RIČARD LAVLJE SRCE I SALADIN SU NA TRENUTAK ZABORAVILI NA MEĐUSOBNE RAZLIKE I NESUGLASICE I UJEDINILI SU SVOJE SNAGE U BORBI PROTIV STRAŠNIH ARMIJA MRAKA..."

Na osnovu boje bi se reklo da sam zaradio još 69 iskustvenih poena.

Ako ne mogu spreda, ući ću od pozadi... niko me neće videti.

Brittle Skeleton je neočekivano promašio Haroda.

■ Dodatni info

FRAKCIJE KOJE SE BORE ZA VLAST

▶ Inkvizicija - osnovana je 1231. godine sa ciljem da potpuno eliminiše duh, praktikovanje magije i zemlju očisti od "zagađenosti" drugačijeg mišljenja. Inkviziciji pripadaju i ratnici i sveštenici i sudije. Metode kojima je Inkvizicija sprovodila u delo svoje zamisli su zaista bile jezive i s pravom su unosile strah u kosti običnih ljudi. Ko je jednom dopao šaka Inkvizicije retko da se ponovo našao na slobodi.

▶ Knigts Templar - red Lava, je sekta među vitezovima Templara koja je posvećena očuvanju svetinja zapadnog sveta. Članovi ovog reda su potomci vitezova koji su nekada služili pod kraljem Ričardom (Lavlje Srce). Knights Templar u svojim redovima ne dozvoljava praktikovanje magije.

▶ Order of Saladin - ovaj cenjeni red vitezova vuče svoje korene još od legendarnog muslimanskog vođe Saladina, koji se borio rame uz rame sa kraljem Ričardom u bici za Akru. Monasi-ratnici ovog reda su se zakleli na čuvanje svih svetih vrednosti istoka i odbranu od sila zla. Ovaj red dozvoljava ograničeno praktikovanje magije. Iako se Inkviziciji ni najmanje ne dopada to što Saldinov red praktikuje magiju i što ih smatra za gomilu jeretika, poštuju nekadašnji pakt i ne proganjaju ih.

▶ Wielders - veruju da bi magija trebala da se koristi samo za dobrobit čovečanstva. Okupljaju se po skrovitim mestima i pomažu u bekstvu onima koje je uhvatila Inkvizicija.

S obzirom na svoju veličinu Barselona je podeljena na brojna prilično velika područja, a vreme u kom se igra odvija karakteriše konstantna borba za vlast kako u samom gradu tako i u celoj Španiji. Kao početniku prvi će vam zadatak biti da steknete dovoljno iskustva da bi mogli da se priključite nekoj od frakcija. Potom će uslediti raznovrsne misije, sve u skladu sa opredeljenjima frakcije kojoj ste se pridružili.

U mnogim misijama imaćete prilike da porazgovarate (i zatražite autogram ;-))) sa autentičnim velikanima tog doba poput Leonarda Da Vinčija, Servantesa, Šekspira koji će biti ljubazni i često će vas častiti dodatnim zadacima. Ovakvi trenutci u igri motivišu igrača da nastavi sa naizgled bezobzirnom sečom i kasapljenjem neistomišljenika (bar mene jesu). Dakle svima je jasno da Lionheart obiluje misijama. Nažalost, određene nedoslednosti i nedostatci su vrlo brzo isplivali na površinu. Naime, igra je već na samom početku vrlo teška, a mnogobrojni protivnici će u najvećem broju slučajeva predstavljati prevelik zalogaj - bez obzira da li se lik orijentiše na magije, veštine bliske borbe ili borbe sa odstojanja. Dinamika igre je ovim prilično usporena te ćete uglavnom bežati i od mizernih neprijatelja poput pacova ili goblina.

" U MNOGIM MISIJAMA IMAĆETE PRILIKE DA PORAZGOVARATE (I ZATRAŽITE AUTOGRAM ;-))) SA AUTENTIČNIM VELIKANIMA TOG DOBA POPUT LEONARDA DA VINČIJA, SERVANTESA, ŠEKSPIRA ..."

Borba čini esencijalni deo igre, pa je standardni hack-and-slash princip dominantan.

Nepraktičnim rešenjima izostavljene su lokacije za teleportaciju, a na to možemo dodati i nedostatak mesta za obnavljanje mane, zdravlja i energije - njih obnavljate i dopunjujete usput ako imate sreće. Radi se o tome da je na pojedinim mestima koncentracija dodatne mane i energije prevelika, a na drugim je skoro i nema, pa da bi pojedine nivoe mogli uspešno da pređete morate da se vraćate u već istražene delove i da prevrnete svaki kamičak.

Iako AI u globalu nije problematičan, povremena čudna ponašanja prijateljskih likova (NPC likovi koji vam se mogu pridružiti bilo kada, ali ih isto tako možete i osloboditi obaveza) ne mogu a da ne budu primećena. Ponekad će vaš saputnik jednostavno odbiti da vam pomogne iako je očigledno da ste u gadnom sosu. Neprijateljski AI radi korektno i ako izuzmemo neke manje propuste sasvim je na nivou zadatka.

Pozitivni aspekti igre su na neki način bačeni u senku negativnih, pa ih je teško izdvojiti. Na primer sistem napredovanja likova je vrlo dobar i predstavlja jednu od uzdanica Black Isle-a. Tzv. SPECIAL sistem koji je preuzet iz Fallout serijala ovde je optimizovan za specifičnosti koje Lionheart: Legacy of the Crusader sa sobom nosi. Sistem pravila je intuitivan, pa usavršavanje veština neće biti problematično čak ni neiskusnim igračima. Raspodela poena i savladavanje novih veština radi k'o sat.

Grafika me nije ostavila bez daha, ali pojedini regioni igre su lepi za oko i prepuni detalja poput drveća, insekata, razigranih potočića, itd. Ipak sve to pada u vodu pred pozadinom bledih boja i brojnim podzemnim nivoima koji po dizajnu uglavnom liče jedan na drugog. Povrh toga animacija likova je prilično kruta. Na sve to dolazi i fiksna rezolucija od 800x600. Zbog čega? Nemam pojma... Nasuprot ovome, interfejs je vrlo dobar, što se može reći i za sinhronizaciju i za muziku.

Multiplayer, koji se po sadržaju mnogo ne razlikuje od single-player-a vam može doneti zabavu, ali samo na kratko. Do četiri igrača se mogu uključiti u igru preko ugrađenog server-brauzera, a do nas su stigle pritužbe o prilično velikom lagu i pingu.

Nema sumnje da je Lionheart: Legacy of the Crusader zasnovan na originalnoj ideji, ali s moje tačke gledišta verujem da je celokupna izvedba mogla biti daleko bolja. Zanimljivu priču i briljantno RPG okruženje nisu ispraćeni najsrećnijim izvođenjem i tehničkim detaljima.

Cenim da bi u budućnosti ipak bilo bolje kada bi Black Isle Studios sam radio na RPG projektima.

Uroš Pavlović

■ Razvojni tim

Reflexive Entertainment je osnovan 1997. Godine, a sedište mu je u mestu Lake Forest u Kaliforniji. Pored igara održavaju i sistem online igranja preko svog web sajta pod imenom Reflexive Arcade. Poznati su po naslovima: Swarm, Star Trek: Away Team, Zax, Richochet, Crimsonland i sada Lionheart: Legacy of the Crusader.

■ Ocena

PLUS Izuzetno okruženje, mešavina fantazijskog i istorijskog; SPECIAL sistem pravila; brojne misije.

MINUS Sporo se odvija na početku; teška je i treba dosta vremena dok lik stekne iskustvo; krute animacije, fiksna rezolucija; nedovoljno uravnotežena igrivost.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

THE GaMe®

IZNAD PROSEKA

66%

Neighbours from Hell

Ako su studije o štetnom uticaju računarskih igara na psihu i shvatanja dece tačne, onda komšijin mali bolje da vija teroriste nego da pokupi fazone iz "Neighbours"-a

Točak se davno zakotrljao, a od kada je vatre izmišljena je i topla voda. Osobina jabuke da teži Zemljinom centru je "provaljena" još u Njutnovo vreme, a grdosije koje lete pridržavajući se za vazduh fasciniraju još samo modelare. Došli smo u situaciju da je već sve izmišljeno, te spektakularni naučni proboji u oblasti medicine, genetike, kibernetike i drugim sferama, kojima se još samo zaluđenici bave (umesto da razvijaju porodični biznis), služe da popune vreme dok se ne pojave vanzemaljci, dok ne otkrijemo formulu za nevidljivost (neki kažu da već postoji, ali je nevidljiva), putovanje kroz vreme ili bar warp pogon.

Game info

IZDAVAČ Encore Software

RAZVOJNI TIM Jowood Vienna

ŽANR Logička arkada

SAJT IGRE www.neighbours-from-hell.com

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PI 166 MHz (!!!) , 64MB RAM, 16 MB grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PII 266 MHz, 128 MB RAM, 16MB Grafika

BROJ CD-ova 1

Slična situacija vlada i u omiljenom nam svetu kompjutera. Iako se radi o grani koja se najbrže razvija, stiče se utisak da revolucionarnih otkrića nema ni za lek. Bilo da je u pitanju najnoviji hardver ili najfunkcionalniji softver ipak se radi "samo" o unapređenjima nečega što već postoji. Da ne bih preterano odlutao vratiću se računarskim igrama i situaciji u kojoj se originalnost nekog naslova meri po broju žanrova koji u sebi kombinuje. Tako smo stigli do tačke gde se naprednim smatraju simulacije vožnje sa elementima avanture i stone igre sa kartama kombinovane sa RTS i FPS žanrom. Ne kažem da je ovakvo stanje bezizlazno, ali u hiperprodukciji "do sada neviđenih" ideja sličnih ko jaje jajetu, najvrednije su igre koje - ne liče ninašta.

Svojevremeno popularan Olimpijski loto, koji je nagrađivao učesnike koji nisu imali ama baš nijedan pogodak, pokazao je da ako je meta velika, veći je problem promašiti je nego pogoditi. No programerima Jowood Vienna tima je sa Neighbours from Hell pošlo za rukom da naprave igru koja se ne može uporediti sa postojećim. Neko će možda reći da su momci originalni (i delimično će biti u pravu), ali autentična ideja nije adekvatno ispraćena do kraja, te "đavolske komšije" neće pronaći svoje mesto pored Dune II, originalnog Wulfensteina ili Homeworld-a. Bilo kako bilo okanimo se potrošnje papira, ipak je ispred nas neobična, simpatična i nadasve zarazna - "igrica".

Smeštene u kasne sedamdesete, "komšije" u stilu tada (a kod nas, sudeći po programu domaćih TV stanica, tek sada) popularnih uživo snimanih 20-minutnih komedija (tipa Kafić Uzdravlje i "Married with the children", prate dogodovštine nespretnog i iritantnog debeljka i njegovog komšije, mangupa Woodija, čiji je uzor Denis Napast (Bart Simpson, Beavis i Butthead, kao i družina iz South Parka u to vreme još nisu bili rođeni). Egocentrični neženje (ne vidim zašto bi mu ovo bila negativna osobina) debeljko je glasnom muzikom, "majstorisanjem" nedeljom popodne i maltretiranjem kućnih ljubimaca dosadio celom komšiluku, te je "mali od prekoputa" rešio da mu uzvrati sitnim pakostima ne bi li ga naučio pameti. Izvođenjem klasičnih (postavljanje klikera i kore od banane na pod, podmetanjem petarde u kutiju sa rođendanski svećicama i mišolovke u poštansko sanduče...) i manje klasičnih smicalica (zapušavanje toalet šolje, uključivanjem struje dok "popunjeni" petlja oko žica) Woodi je zadužen da iznervira komšiju i pri tome zabavi publiku u studiju.Nivoi su predstavljeni u stilu epizoda serije, te će pre svakog uslediti kratak briefing u vidu scenarija i saveta režisera. Naravno tu je i uvodna špica kao i obavezan aplauz publike kada se dežurni mangup pojavi na sceni.

Izvođenje je u potpunosti dvodimenzionalno, te precizna, šarena, dopadljiva grafika kao i karikirani junaci predstavljaju pravo osveženje u odnosu na 3d modele i okruženja koja se mogu rotirati. (pre samo par godina zbog ovakve izjave bi me zatvo-

"...PRATE DOGODOVŠTINE NESPRETNOG I IRITANTNOG DEBELJKA I NJEGOVOG KOMŠIJE, MANGUPA WOODIJA, ČIJI JE UZOR DENIS NAPAST. BART SIMPSON, BEAVIS I BUTTHEAD, KAO I DRUŽINA IZ SOUTH PARKA U TO VREME JOŠ NISU BILI ROĐENI..."

Dodatni info

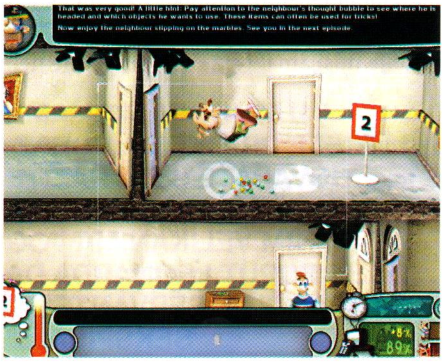
FRAKCIJE KOJE SE BORE ZA VLAST

▶ 14 epizoda je raspoređeno u tri sezona, te da bi osvojili nagradu za najbolji zabavni šou gledanost svake od epizoda mora biti veća od 90%

▶ Debeljkova kuća ima 8 prostorija, pošto nisu sve dostupne na početku - otključavaće se napredovanjem kroz igru.

▶ Od sporednih likova pojavljuju se debeljkov papagaj, kuče i prasence, doduše ono se pojavljuje samo u dve epizode - u jednoj ga iritantni komšija goji, a u drugoj peče na ražnju

▶ Debeljko i te kako zna da uzvrati. Ukoliko uhvati nezvanog gosta izgaziće ga i daviti bez milosti. Publici je i ovo smešno, ali Vudiju nije pa ništa od poena.



Koliko problema kada se začepi kanalizacija...

rili). Radnja svih epizoda se odvija u debeljkovoj kući, ali je u zavisnosti od scenarija i težine zadatka različit raspored nameštaja kao i broj soba kojima se može pristupiti. Pogled na kuću je iz svojevrsnog preseka te igrač ima mogućnost da u svakom trenutku vidi šta se u kojoj sobi dešava.

Upravljanje Woodijem, prikupljanje predmeta i postavljanje zamki je izuzetno jednostavno i svodi se na prosto kliktanje mišem. Da je malac profesionalac vidi se i po tome što je u stanju da se prošunja pored usnulih kućnih ljubimaca i da se sakrije u plakar i pod krevet.

Upotrebljivih predmeta ima tačno onoliko koliko smicalica možete da izvedete, te polako postaje jasno da je igra preterano linearna. Nemogućnost izbora trikova i unapred predefinisana mesta gde se oni mogu izvesti jeste boljka koja znatno kvari utisak o igri. Praktično, da biste uspešno prešli nivo potrebno je pohvatati šemu kretanja potencijalne žrtve, pokupiti sve što se pokupiti može i iskoristiti na najlogičnijim mestima. Ako kojim slučajem ne uspete iz prvog, onda ćete svaku od 14 epizoda preći maksimalno iz drugog puta. Jeste jednostavno, jeste zabavno, ali dovodi do toga da se po složenosti može uporediti sa zezalicom Get the Bunny u kojoj je cilj pobiti što više zečeva. I dok ćete se "zecovima " vraćati sa ciljem da popravite lični rekord, nakon završetka "Neighbours from Hell" igra će služiti jedino da prijateljima (možda i komšijama) demonstrirate kako na računaru postoje i simpatične i duhovite igre u kojima se uspeh ne meri količinom pro-

Sasvim realna slika međukomšijskih odnosa

livene krvi.

Doduše da bi produžili aktuelnost naslova, autori su uveli ocenjivanje uspešnosti postavljanja zamki preko procenta gledanosti. Gledaoci kao i svaki gledaoci, što se neko više pati, oni više uživaju, te je za postizanje 100% gledanosti i zadovoljstva neophodno uspešno izvesti sve trikove i pri tome voditi računa da debeljko upadne u niz redno vezanih zamki bez prilike da se odmori. Ovakve zahteve je nešto teže ispuniti, ali ako se zainatite nema toga što za dva popodneva nećete rešiti.

Kao što sam naveo izvođenje je potpuno 2d, a rezolucija ograničena na 800x600 tačaka. No zbog očiglednog truda dizajnera ništa od rečenog se ne može uzeti kao nedostatak. Grafika je izuzetno detaljna, a animacija likova odlična te ćete imati utisak da posmatrate crtani film (ako ni zbog čega drugog, onda neka ovo bude razlog da igru makar probate).

Zvuk prati sliku, te je odličan. Muzika bi komotno mogla proći kao podloga u duhovitim šou komedijama iz 70' i 80' i makoliko se ponavljala ne može da dosadi. Aplauz i smeh publike odlično je tempiran te će svaki geg biti propraćen glasnom reakcijom gledalaca. Ni debeljko nije mutav, pa će negodovati kad god mu se dogodi neka nezgoda. Jedina zamerka može se uputiti nemom Wudiju, ali pošto je u dobrom društvu i on se nekako provlači.

U ovakvom tipu igara o multiplayeru naravno nema ni govora, ali ni ne znam šta bi sa njime. Doduše ako bi baš hteli da "komšije" uporedimo sa nekom igrom mogli bi to učiniti sa prastarim hitom za osmobitne računare "Spy Vs. Spy", u kojoj su se dva igrača nadmudrivala postavljajući jedan drugom zamke, doduše nešto manje bezazlene. Ova ideja bi se možda mogla iskoristiti u nekom potencijalnom nastavku.

Veći broj zagonetki po epizodi, kombinovanje predmeta iz inventara, pravljenje složenijih zamki viđenih u incredible machines, izbor trikova pre početka nivoa, veća interaktivnost sa terenom samo su neke stvari koje bi od ovog naslova napravile mnogo ozbiljnijeg kandidata za megahit. Doduše možda su autori i igrali na kartu jednostavnosti i dopadljivosti na prvi pogled. Šta im se mota po glavi i kakvu viziju idealne igre imaju nakon saslušanih predloga igrača, najverovatnije ćemo videti u Neighbours from Hell 2 koji je po najavama već u pripremi.

Nikola Zakić

■ Razvojni tim

JoWooD Studio je jedan od većih evropskih izdavačkih kuća koja se ujedno bavi i kreiranjem igara, a u svom vlasništvu ima brojne manje razvojne timove mahom iz istočne Evrope. Na svetskom tržištu su ipak poznatiji po igrama koje izdaju, nego po onima koje prave. Neighbours from Hell im je poslednji naslov koji su radili kako razvojni tim. Nalaze se u Nemačkoj.

...unska nemačka manekenka se sprema da izlije ...ještačko jezero.

■ Ocena

PLUS Originalna ideja, dopadljiva na prvi pogled, interesantna i protivnicima kompjuterskih igara

MINUS Malo epizoda, jednostavna, igrica za popodne

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

THe GaMe® OK — 75%

NORTHLAND

Cultures ponovo jaše!

Ko može da odoli malim ljupkim Vikinzima? Ja sigurno ne, kada ih vidim kako slatko i mirno životare na mom ekranu u najboljoj kombinaciji avanture, Simsa i RTS koju sam ikada video. Ovo je raj za mikromenadžment, sve ono što je Settlers želeo da bude, ali nikada nije mogao! Northland nastavlja stopama sjajnih igra Cultures i Cultures 2, što je prilično jasno iz grafike i interfejsa koji su gotovo identični. Nov je AI koji je malčice pametniji, tako da Northland više naginje Sims serijalu nego prethodnici. Priča se takođe nastavlja, pa me pomalo čudi zašto igra i zvanično ne nosi naslov Cultures 3.

■ Game info

IZDAVAČ GMX Media
RAZVOJNI TIM Funatics
ŽANR Strategija
SAJT IGRE http://www.northland-game.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Bjarni, Kira, Hatši i Sigurd ponovo su sa nama. Tek što se velika avantura završila i svi se vratili svojim domovoma, Hatši u Afriku, Sigurd u Frankoniju, taman što su Bjarni i Kira planirali venčanje i odmarali se u Bizantu, kad eto ti ga maleni Saracen Hatši ponovo u problemu. Njegov narod napale su nekakve demonske zmije. Naravno, staro društvo je na okupu, dok hrle da pomognu Saracenima upadaju u novu zamku prgavog i zloćkastog Lokija koji plete mrežu prevare te hvata čak i starog Odina. Igra je napakovana događajima i avanturama, budući da morate da porazite zmije, sastavite zaštitni amulet, oslobodite svet od Fenrisa demonskog vuka, skoknete do podzemlja i spasite Kiru, dunete u drevni rog... Čeka vas mnoštvo pojedinačnih misija i multiplej mapa. Sve u svemu poslastica.

Meni se najviše dopala istorijska tačnost sa kojom se susrećemo u Cultures serijalu. U svakom trenutku igre, život naroda sa kojima stupate u kontakt je veoma živopisno i precizno opisan. Franci žive u gradovima, utvrđuju se i negde su na pola puta do civilizacije, Saraceni žive u priobalnim predelima i trguju širom sveta pomoću svojih vitkih lađa, dok Vikinzi žive u harmoniji sa prirodom, puštajući u vodu svoje drakare u kojima oplovljavaju svet. Za samu igru zaplet je preuzet iz mitologije, tako da u svakom trenutku možete da pročitate detalje iz nordijskih priča, ponešto i naučite, a u svakom slučaju će vam biti korisno, jer se u samoj legendi kriju i neka rešenja.

Na prelepoj mapi žive i rade vaši drugari. Posvuda su ptičice, životinje, šuma i pečurkice. Veoma su ljupko nacrtani, pomalo u stilu nemačke škole animacije, ali u svakom slučaju veoma prijatni za oko. Nemojte da vas prevari ova topla, gotovo dečja grafika, igra je veoma ozbiljna i dok se okrenete biće postradalih. Svaki od Vikinga koji su vam na raspolaganju, poput pravih Simsa, ima šta da radi i bez vas. On planduje, ili se bavi svojom profesijom, traga za srećom, hranom i prijateljima. Potrebno mu je da se ponekad pomoli kada je usamljen i kada mu treba podrška, a idealno bi bilo kada bi pronašao sebi družbenicu. Taj isti mališa je i osnovna jedinica u vašem strateškom planu, budući da je on radnik, potencijalni ratnik, a svojim iskustvom dolazi do novih saznanja, te je u isto vreme i naučnik neke vrste. Sticanje iskustva je definitivno odlično implementirano, tako da radnik nije puka "radilica" kao u klasičnim RTS igrama, već je svaki čovečuljak živo biće priraslo vam za srce, koji svojim marljivim radom unapređuje celu zajednicu. Svoje potrebe Vikinzi će sami zadovoljavati ako imaju uslova, te na scenu stupa sjajno implementiran AI. Uzmimo na primer venčanje. Da bi vredno radio, nije dovoljno da vaš Viking ima krov nad glavom, potrebna mu je i ljubavi, koju samo ženica može da pruži. Ona će održavati dom, spremati hranu, ali i pomagati mužu da obnovi energiju i prenese proizvode od radnog mesta do skladišta i slično. Međutim, svaki momak i svaka devojka neće uvek poželeti da se obavežu na ovaj način, a da ne spominjem moguće ljubavne trouglove, pri čemu Knutt voli Hildu, ali ona pati za Bjornom koji je već srećno oženjen. Dakle neće baš sve samo od sebe da se reši i tu nastupate vi. Odvedite buduće partnere u šumarak, ostavite ih malo nasamo, a ako baš ni tad ne žele svadbu, prosto ih zamolite putem veoma dobro organizovanog menija koji se u vidu ikonica pojavljuje oko svakog selektovanog lika. Kada su im potrebe zadovoljene, Vikinzi će vredno raditi. Što više vremena provede na jednom zadatku, to će se

Igra je puna avanturističkih delova

■ Razvojni tim

Funatics je relativno mlad razvojni tim, lociran je u Nemačkoj u gradu Mulheimu i ima oko 15-ak zaposlenih. Najpoznatiji naslovi im dolaze iz serijala Cultures. Radili su i nekoliko naslova za tržište matične zemlje. Northland im je poslednji naslov.

Vikinzi okupljeni oko svetog hrasta

pre osposobiti za sledeću, zahtevniju profesiju. Tako od kopača gline postaje majstor za cigle i crepove, a lovac može da nauči štavljenje kože i izradu kožnih oklopa. Svako unapređenje iskustva i radionice donosi nove predmete koji mogu da se izrađuju. Neki od tih predmeta samo su polufabrikati, faktički novi resurs, a neki postaju alatke, oružja, oprema, čak i vozila kao što su kolica, kočija, brodovi itd.

Iako slatko u početku, menadžiranje života Vikinga u jednom trenutku postaje preterano kompleksno. Muž i žena mogu da izrode decu koja postaju punopravni Vikinzi i tako se selo povećava. Kako farmer postaje mlinar a ovaj opet pekar i tako dalje, biće vam potrebno više ljudstva i poslovi se nagomilavaju. No, tu je odlično urađen sistem kontrole. Možda neprilagođen izdavanju masovnih komandi, ali u svakom slučaju efikasan. Naime, svaki izabrani seljanin pokazuje svoje lične podatke, porodični status, gde radi i gde živi i koje mu je vozilo dodeljeno, tako da putem prečica možete uvek lako da dođete do podataka. Dalje, tu je pokazivač njegovog iskustva, zanimanja za koja je osposobljen, kao i oprema, oružje i ostali predmeti koje koristi. U svakom trenutku, pritiskom na razmaknicu, otvara se oreol ikonica iznad vašeg izabranika putem koga možete da podesite parametre. U levom kraju ekrana, nalazi se glavni bar na kome možete zadati globalne naredbe kao što su izgradnja objekata, pregled svih vitalnih podataka i statistika. Na istom baru nalaze se moćni alati za bolju navigaciju na mapi, među stanovništvom i tehnologijom.

Avanturistički aspekt igre nije ograničen samo na izgradnju i vojevanje, tu je i priča. U Northlandu je postojanje heroja presudno, a njihove akcije razvijaju priču u toku same igre. Osim toga, umesto bezimenih boraca, svaki pojedini Viking dobija iskustvo kao borac. Ovo je veoma bitna stavka u igri, jer iskusne trupe znače mnogo u svakom sukobu. U igri postoje i RPG elementi, naime postoji mnoštvo magijskih predmeta i opreme, kojima možete opremiti svoje borce. Ne nadajte se arsenalu jednog Diabla, ali broj predmeta je sasvim pristojan.

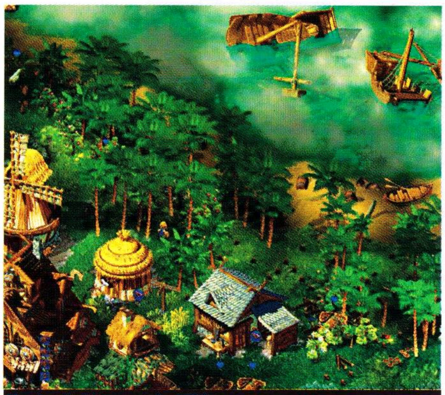
Ako bih morao da definišem ovaj žanr, rekao bih da je Northland mitološko-istorijski spektakl. Zaista je bez premca, budući da se radi o kompletnoj i kompleksnoj igri u kojoj je svaki detalj važan, a ipak se nit ne gubi, već postoji avantura koja vas obuzima i goni dalje i dalje kroz zamke Lokija. Preporučujem je svim ljubiteljima avanture, fantastike, ali i onima koji su voleli Simse i RTS igre.

Izvođenje je "2D i po", tj. kvazi 3D, sve je veoma ljupko nacrtano i nemam većih zamerki, možda je šareniš pomalo napadan i teren ne može da se rotira, ali to je sve. Inteligencija likova je odlična a njihova individualizacija, iako ne baš do kraja izvedena, definitivno postoji. Zašto i druge RTS igre nisu ovako "pametne"? Muzika je veoma dobra, ali melodija ima malo, a neke od njih predstavljaju varijacije osnovne teme. Zvukovi su slatki, ali ne dominiraju. Celokupna izrada igre je veoma dobra, tako da toplo preporučujem ovaj naslov.

Ranko Trifković

■ Dodatni info

- Priča se nastavlja tamo gde je stala u igri Cultures 2: The Gates of Asgard. Četiri neustrašiva heroja su posle brojnih opasnih avantura uspeli da poraze "Zmiju iz Midgard-a" i tako spasu svet.
- Priča govori o jednom od vikinških bogova Loki-ju koji je hteo da se osveti vrhovnom božanstvu Odinu jer ga je ovaj iz Asgarda poslao na zemlju.
- Single-player kampanja ima ukupno osam misija, a svaka u sebi sadrži još nekoliko podmisija.
- Pored navedenog postoji i osam samostalnih single-player misija (nisu vezane za kampanju), kao i 6 multiplayer misija koje se mogu igrati preko LAN-a i neta i to u društvu još petorice igrača.
- Igra ima tri nivoa težine.
- Postoji i editor mapa pa sami možete kreirati svoje avanture.
- Zanimljivo je da igra prati kulturno-istorijske detalje u toj meri da kovač, koji je u društvu Vikinga bio istaknuta ličnost bliska magiji, runama i bogovima, mora da se redovno moli da bi mogao izraditi oružje ili oklop.



U miroljubivom selu Vikinga...

■ Ocena

PLUS Odlična kombinacija elemenata RTS, Simsa i FRP-a. Veoma realistična istorijska podloga, kao i mitološka građa. Brojne misije i velika kampanja, čine ovu igru sasvim isplativom investicijom.

MINUS Minimapa je mogla da bude preglednija i možda malo veća. Igra je veoma teška i na Easy nivou. Hardverska zahtevnost pomalo je nerealna, tj. u višim rezolucijama i sa puno Vikinga očekujte "lag"

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Teško

The GaMe® 83%

VRLO DOBRO

Tron 2.0

Putovanje bitova magistralom od hard diskova do memorije i procesora ispunjeno je gomilom opasnosti (skriptovani programi , odbegli virusi i poludele beskonačne petlje !?! samo su neke od njih)

Bilo je dovoljno samo nekoliko dana igranja Trona da se moje oči pretvore u zelenkastu fluorescentnu masu i da kad zatvorim kapke počnu da mi se priviđaju čudne stvari. Zamislite samo kako vam razni skriptovani i oštećeni fajlovi lete svuda oko glave, devojke iznenada pretvaraju u četvrtaste figure, a muškarci uzimaju oblik velikog ICP truta koji tumara svuda po svetu sa ciljem da vas izbriše (da, da tu su i opasne plave kockice koje jedu ružičaste kružiće, a ova bela košulja sa neobično sašivenim rukavima je poslednji krik mode u Parizu pa ti predlažemo da je obučeš bez pružanja otpora - primedba lekara iz Laze Lazarevića) . E, upravo tako bi izgledao svet u vašim očima da ste sa novom pucačinom iz prvog lica Tron 2.0 proveli onoliko vremena koliko sam ja.

Game info

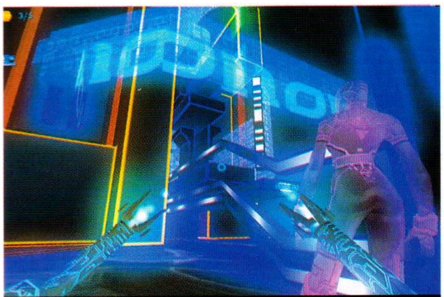
IZDAVAČ Buena Vista interactive
RAZVOJNI TIM Monolith
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.tron20.net/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500MHz . 256MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Inspiraciju za igru programeri su pronašli u naučno-fantastičnom filmu Tron koji je svojevremeno ('82) bio ispred svog vremena, pa među publikom nije prošao najslavnije. Priča u igri nema mnogo dodirnih tačaka sa samim filmom, ali je smeštena u isto okruženje i ima slične likove koji obitavaju u digitalnom svetu. Ovde moram da odam priznanje umetničkom delu tima što je uspeo da ovu nesvakidašnju ideju relativno uspešno prevede u zanimljivu PC igru.

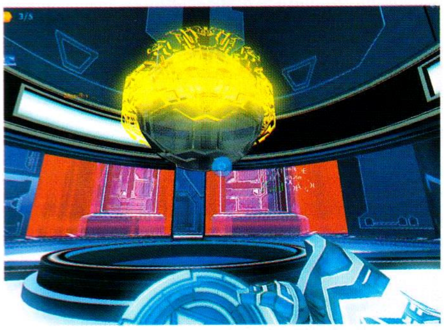
Fabula u Tron-u 2.0 prati život Jet-a, sina Alan-a Bradley-ja koji je izmislio Tron program i tehnologiju koja omogućava da se ljudi digitalizuju i u takvom obliku direktno ubace u svet kompjutera (ne časopis). Kako to obično biva naš junak u potrazi za ocem koji je iznenada nestao, ne svojom voljom dospeva u unutrašnjost kompjutera. U međuvremenu moćna Tron tehnologija privlači pažnju bogatog i uticajnog konglomerata Future Control Industries (fCon) koji odlučuje da od Alana preuzme kompaniju. Od ovog momenta priča se zakuvava i počinju mnogobrojnim i uzbudljivi obrti. Karakterizacija likova je izvrsna, prvenstveno zahvaljujući profesionalnim glumcima koji su radili sinhronizaciju; Bruce Boxleitner (glas Alan-a Bradley-ja), Cindy Morgan (Ma3a), Rebecca Romijn-Stamos (Mercury) i drugi.

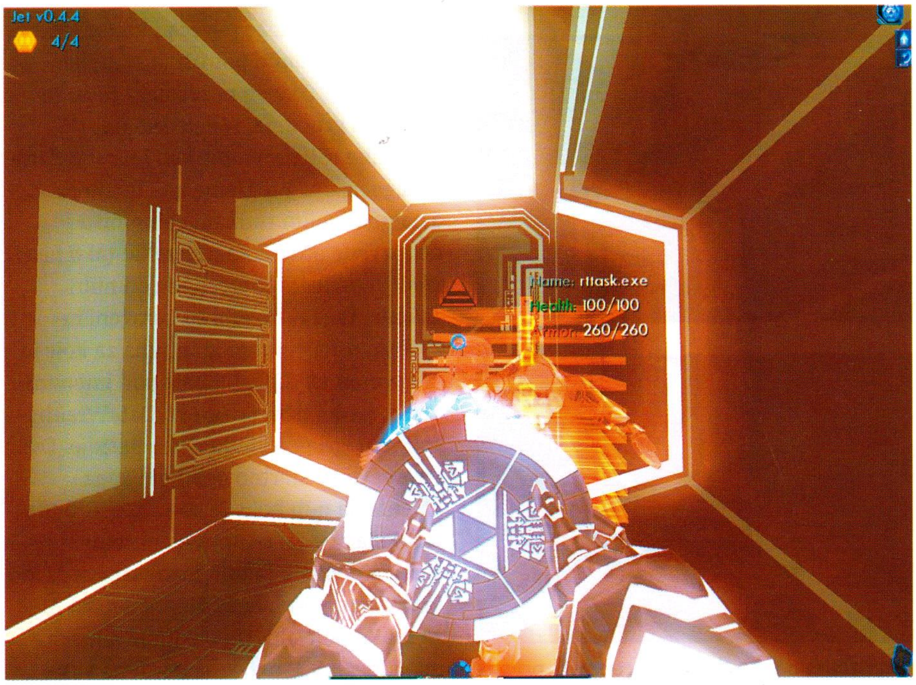
Ljubitelji pucačina iz prvog lica koji su navikli na relativno prostu priču koja karakteriše moderan FPS žanr će verovatno biti odbijeni neobičnim okruženjem u koje nas igra uvodi. Zato im predlažem da dvaput promisle da li je ovaj naslov za njih ili nije. Tek da znate da igra unosi zanimljivo odstupanje u odnosu na redovnu dozu Nacija, raznih drugih negativnih likova i troglavih osmonogih mutanata.

" INSPIRACIJU ZA IGRU PROGRAMERI SU PRONAŠLI U NAUČNO-FANTASTIČNOM FILMU TRON KOJI JE SVOJEVREMENO ('82) BIO ISPRED SVOG VREMENA, PA MEĐU PUBLIKOM NIJE PROŠAO NAJSLAVNIJE."



Da li neko može da odoli ovakvom iskušenju?



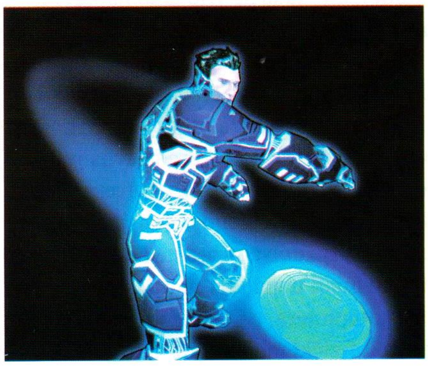


Pre nego što se prepustite igri treba uzeti u obzir nekoliko stvari. Kao prvo ovo nije obična akciona igra. Mnogo toga je promenjenu u odnosu na klasike kako bi se očuvala verodostojnost Tron sveta. Ovo podrazumeva upotrebu oružja, zakone fizike, potrošnju energije, suočavanje sa neprijateljima i rešavanje zagonetki (nisu baš prave ali ćemo ih tako zvati). Na svakom nivou pred vama će se naći različiti zadaci poput eliminisanja nefunkcionalnih i oštećenih programa, zaobilaženja firewall-a, prolaženja kroz sigurnosne sisteme i slično. Umesto da tragate za prolazima i ključevima (u obliku smart kartice naravno) vašu pažnju ćete najviše usmeriti na traženje tzv. Dozvole, lebdeće kocke u kojima će se nalaziti kodovi za otključavanje određenih prolaza, razbijanje zaštita i slično. Cela filozofija u vezi "zagonetki" se svodi na ovo, pa što se toga tiče, nemojte očekivati preveliki izazov. "Lebdeće kocke" (nastavak teksta autor piše pod uticajem valijuma pa nelogični i apstraktni pojmovi ne bi smeli da vas zbunjuju - prim. istog lekara) će vam omogućiti da download-ujete podatke, a zauzvrat će vam oduzeti određenu količinu energije, koja sa zdravljem predstavlja najvažniji "resurs". Energija se troši upotrebom oružja i download-ovanjem različitih fajlova (e-mailova, dozvola, unapređenja za oružja i odbranu, itd.), a zdravlje se naravno gubi kada se sudarite sa neprijateljskim projektilima.

" U MEĐUVREMENU MOĆNA TRON TEHNOLOGIJA PRIVLAČI PAŽNJU BOGATOG I UTICAJNOG KONGLOMERATA FUTURE CONTROL INDUSTRIES (FCON) KOJI ODLUČUJE DA OD ALANA PREUZME KOMPANIJU."

Izvođenje igre se tokom njenog celog trajanja zasniva na malo pre spomenutim elementima. Iz tog razloga ako se ložite na Doom, Unreal ili Half-Life verujem da u Tron-u 2.0 nećete previše uživati. Pogotovo ako uzmete u obzir pojedina tehnička ograničenja koja vam igra nameće - recimo, skakanje sa malo uzdignute platforme je vrlo nepraktično izvedeno, pa će se često završiti smrću. Ovo skakutanje po platformama se dešava često i ne moram da vam pričam koliko je frustrirajuće kada vaš lik ode u sigurnu smrt posle skoka sa platforme koja je uzdignuta tek metar, dva.

Kao što sam vam već spomenuo korišćenje oružja crpi energiju i to vrlo brzo, pa u svakom trenutku morate znati gde se nalaze dopune. To i neće biti prevelik problem jer su one, kao i dopune zdravlja,



Razvojni tim

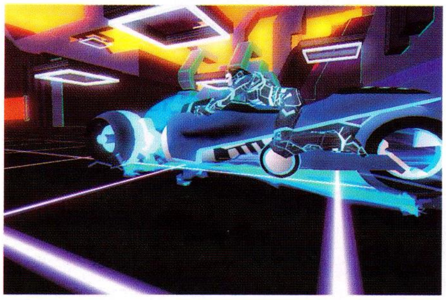
Monolith je osnovan u oktobru 1994. u mestu Kirkland, država Vašington i poznat je kao tvorac LithTech razvojnog sistema iz kog je kasnije nastao i LithTech engine koga koristi veliki broj igara. Monolith se bavi razvojem igara za PC, PS2 i Xbox kao i Massively Multiplayer igre za PC. Povezani su sa Fox Interactive-om, Warner Bros-om i Disney izdavačkim kompanijama. Poznati su po naslovima: NOLF2, Matrix, Alien vs. Predator, TRON 2.0, itd.

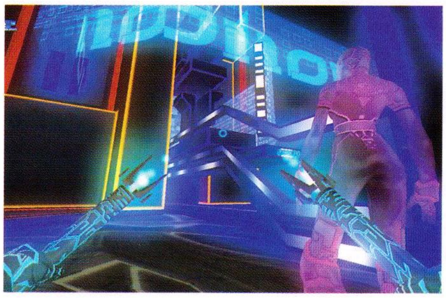
Dodatni info

- Film Tron je snimljen 1982. godine. Režiser je bio Steven Lisberger, a uloge su tumačili Jeff Bridges, Bruce Box Leitner, David Watrner, Cindy Morgan, Barnard Hughes itd. Inače, kompanija Disney je izbacila DVD izdanje filma 15. januara 2003. godine.
- Neke od verzija originalnog filma za tržišta van SAD su imala tekstualno objašnjenje u vezi sa razlikom između virtuelnog i realnog sveta, koje je išlo pre početka filma.

Nekoliko saveta za igranje single-player-a:

- Često snimajte pozicije i pomoću QuickSave-a <F5> se obezbedite pre ulaska na potencijalno opasno područje.
- Nikad ne ostavljajte neprijateljski core dump ukoliko niste sigurni da ga ne možete upotrebiti.
- Unapredite svoju Viral Protection (zaštitu od virusa) podrutinu u Gold čim budete bili u prilici, trebaće vam.
- Konfiguraciju svoje sistemske memorije možete promeniti u bilo kom trenutku i tada se igra pauzira. Tokom nivoa, ukoliko se okolnosti promene, modifikujte svoje aktivne podrutine da bi odgovorili novonastaloj situaciji.
- Kroz celu igru bićete u prilici da uzimate (ili da se upgrade-ujete) naprednije podrutine. Prioritet bi trebalo da vam budu sve odbrambene podrutine. Posle toga probajte da unapredite i Combat i Utility podrutine do Gold nivoa.





raspoređene tako da će vam se naći pri ruci baš kada su najpotrebnije. Arsenal koji je Jet-u na raspolaganju je sastavljen od različitog oružja, namenjenog kako bliskoj tako i borbi na odstojanju. Često ćete koristiti osnovno oružje, tj. Data Disc, koje ne crpi energiju, a efikasno može blokirati neprijateljske diskove. Na raspolaganju imate i nešto jače spravice poput Kugle, Suffusion gun-a, Mesh-a, itd. Kugla u osnovi zamenjuje klasičnu bombu, dok Suffusion gun podseća na sačmaru i vrlo je efikasan protiv "kabastijih" i opasnijih neprijatelja. Na kraju, tu je i Mesh, oružje trouglastog oblika koje neprijatelja pogađa kratkim rafalima. Sva oružja se mogu unaprediti pomoću odgovarajućih podataka, pa im se tako može povećati kapacitet, moć kao i smanjiti potrošnja energije.

U Tron 2.0 svetu neprijatelji često tumaraju u grupama. Naletećete na napredne ICP programe kao i na standardne sigurnosne programe koji imaju zadatak da svojim rutinama eliminišu nepozvane programe u sistemu (ako niste znali vi predstavljate jednog od njih). Takođe, mnogi sistemi su zaraženi različitim oštećenim programima za koje je odgovoran zli digitalni baja pod imenom Thorne. Moj lični favorit su DataWraiths koji se u igri pojavljuju nešto kasnije. Ovi protivnici su smrtno ozbiljni i kada naletite na njih bolje je da vam prst bude na okidaču - oni su spretni, okretni i precizni, a pomoću raznih manevara zadaće vam mnogo problema. Neprijateljski AI je za svaku pohvalu. U pojedinim situacijama odbegli ICP-ovi će se boriti na vašoj strani, ali nećete moći da im izdajete naređenja - uglavnom ćete ih puštati da se bore sami.

Objektivno govoreći igra ima puno toga da ponudi. Vaš lik će vremenom sticati iskustvo i onda će značajnije moći da unapredi svoje borbene veštine, da poveća svoj energetski kapacitet, da ojača zdravlje, itd. Ova unapređenja se izvršavaju intuitivnom RPG metodom pomoću koje se poeni iskustva raspodeljuju na: zdravlje, energiju, efikasnost oružja, brzinu transfera i procesor. Stalna unapređenja olakšaće prolaz kroz komplekse i opasne sisteme. Ovaj element dakako nije revolucionarno nov kod pucačina u prvom licu,

" ZAHVALJUJUĆI MODIFIKOVANOJ VERZIJI LITHTECH-OVOG TRITON ENGINE-A, RAZVOJNI TIM JE USPEO DA KREIRA PREPOZNATLJIVI, SVETLUCAJUĆI EFEKAT KOJI PREDSTAVLJA JEDAN OD ZAŠTITINIH ZNAKOVA TRON UNIVERZUMA."

Pa šta ako imaš veću pucu, misliš da si neka faca zbog toga...

■ Dodatni info

▶ LIKOVI U IGRI:

▶ Jet Bradley - Mladi, talentovani programer kome znanje i instinkt pravog igrača i hakera, pomaže da preživi u digitalnom svetu dok pokušava da pronađe svog oca, Alana Bradleyja.

▶ Alan Bradley - Tvorac originalnog Tron programa, koji je nestao na misteriozan način. Divi se talentu svoga sina, ali je nezadovoljan njegovom nezainteresovanošću za razvoj karijere.

▶ Ma3a - (Čita se ma-three-ah). To je AI program dizajniran od strane Alana koji pomaže u razvoju tehnologija digitalizacije. Ne razume da je Alan nestao i smatra da je Jet u stvari samo upgrade-ovana verzija Alana. Kôd ovog programa sadrži mnoge tajne.

▶ Mercury - Zgodan game bot, devojka i šampion na svetlosnim motorima. Vezana je za Jeta.

▶ J.D.Thorne - Thorne je saznao da je Alan ponovo otkrio tehnologiju digitalizacije i prodao tu tajnu kompaniji fCon. Prilikom demonstracije tehnologije Thorne je digitalizovan sa greškom pa je od toga poludeo i postao opasan za sve u digitalnom svetu.

▶ Byte - 8 bita; ne ovde je Byte unapređena verzija biti-a iz filma, odnosno program koji je Ma3a poslao Jetu kako bi se ovaj lakše prilagodio uslovima u digitalnom svetu.

▶ ICP Kernel - Teško oklopljeni vođa Intrusion Countermeasure Programs (ICP-a), održava red i kontrolu na mreži. Čak i bez ogromnog oklopa predstavlja opasnog neprijatelja, vrlo je okretan i odlično barata diskovima.

ali je u svakom slučaju zabavan.

Vožnja svetlosnih motora predstavlja pravu poslasticu za fanove filma. Najavljivana od strane programera kao neponovljivo iskustvo, čini dobar deo igre - i u single-player modu i u multiplayer-u. Ipak, neprijatno sam se iznenadio kada sam provalio da su suparnici (koje kontroliše CPU) prejaki za jednog običnog smrtnika (tj. mene). Osnovni problem leži u tome što se motori kreću po unapred definisanoj geometrijskoj mreži pa kada se veći broj igrača istovremeno nađe na stazi nemoguće je predvideti njihovu putanju i nadmudriti ih. Kako god bilo, vožnja svetlosnih motora je daleko uzbudljivija u multiplayer-u (kasnije ćemo o tome), ali i tada se vrlo lako napravi totalna zbrka.

Zahvaljujući modifikovanoj verziji LithTech-ovog Triton engine-a, razvojni tim je uspeo da kreira prepoznatljivi, svetlucajući efekat koji predstavlja jedan od zaštitinih znakova Tron univerzuma. Samim tim bili su u mogućnosti da kreiraju i vrlo dopadljive vizuelne efekte. Ipak, morate imati u vidu da se priča dešava unutar kompjutera, pa tako zaboravite na rag-doll fizički model (neprijatelj se

Eno ga zapalio je tamo, kada dođete do USB porta skrenite levo i vaš je!

" ENERGIJA SE TROŠI UPOTREBOM ORUŽJA I DOWNLOAD-OVANJEM FAJLOVA (E-MAILOVA, DOZVOLA, UNAPREĐENJA ZA ORUŽJA I ODBRANU, ITD.)..."

odmah po pogotku dezintegriše), standardnu fiziku vozila i sl. Negativna strana ovoga su slabe teksture na pojedinim modelima likova. No i pored navedenog igra pruža vizuelno zadovoljstvo, pogotovo kada podignete rezoluciju na 1600x1200. Ah, da ne zaboravim, s vremena na vreme videćete i odlične refleksije. Odlično odrađena umetnička strana igre i solidan dizajn nivoa verno dočaravaju atmosferu koja je krasila film.

Zvuk dodatno podseća na film, jer se muzičke teme lepo uklapaju u digitalno okruženje, a efekti su kvalitetni. Sinhronizacija je urađena profesionalno i znatno obogaćuje atmosferu.

Multiplayer mod donosi neke promene u odnosu na već uobičajene death mečeve i CTF. Imate mogućnost da se borite u tzv. Disc areni kroz standardne FPS modove i to na većem broju mapa, a takođe možete učestvovati u trkama sa svetlosnim motorima. Na žalost u ovim modovima nema puno toga što bi vam pažnju održalo na duže staze.

Način na koji je igra prezentovana je istinski dostojan divljenja. Solidna priča je dobro ispričana i odlično se uklopila u video igru, a kvalitetan dizajn nivoa i zanimljive skice i crteži dodatno doprinose pozitivnom utisku

Uroš Pavlović

■ Ocena

PLUS Najzad jedna originalna ideja za video igru. Grafika, zvuk i priča. Solidan AI. Odlično dočaran stari Tron svet.

MINUS Zagonetke previše pojednostavljene. Manjak tekstura na modelima likova. Trka svetlosnim motorima je komplikovana. Ni single-player, ni multiplayer vas neće dugo držati ukoliko niste ljubitelj naučne fantastike.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **84%**

VRLO DOBRO

INTERNET

041 / 55 22 22

utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj tarifi,15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

041 / 922 922

utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (1,35 din/min u jeftinijoj tarifi,15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

username: teleport

password: net

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez "krađe" vašeg vremena
- besplatan e-mail
- tehnička podrška
- mrežno igranje

Teleport Group COMMUNICATIONS

www.teleportgroup.net

COMMANDOS 3: Destination Berlin

Slavko, pazi metak!

Drugi svetski rat, dovoljno je daleko da smo zaboravili sva njegova stradanja. U zaborav su pali partizani, njihova odricanja i žestoka borba protiv okupatora, muke naroda, zbegovi i pogrom. Blede teške i nehumane slike koje su obeležile drugo svetsko ludilo, gasi se sećanje na konc-logore. Ne znam zašto je tako, ali sve češće čujem spomen na dedu četnika, Dražini borci dobijaju novi sjaj herojstva. Neo nacisti i ekstremna desničarska rasistička blumenta, kao da koriste prostor između našeg zaborava da obnove svoje povike i poruke. Drugi globalni sukob, na žalost gubi u našem sećanju spomen na strahote oslobođene atomske energije, strahote genocida i strahote ekstremizma. Drugi svetski rat vođen je protiv fašizma, hladni rat protiv komunizma, novi rat verovatno je ovaj koji se vodi trenutno protiv terorizma. Sa svakim novim protivnikom, kao da iščezava sećanje na prethodno zlo. U velikom broju kompjuterskih igara koje su izašle u poslednje vreme, pojavljuje se upravo tematika ovog rata. Ako dobro proučite sadržaj igara kao što su Day of Defeat, Battlefield 1942, Medal of Honor, Wolfensteien, ali i filmova poput "Enemy at Gates", "Harts War", jedna činjenica postaje jasna. Drugi svetski rat nam se predstavlja kao pozornica herojstva i časti, glas nekih "starih (i uvek) dobrih vremena", kada su muškarci bili pravi muškarci, a žene prave žene. Nekakva nova dramatika pripisuje se ovom globalnom sukobu, a sve se češće rehabilituje poražena strana, sve do obnovljenog kulta tragičnosti Nemačke vojske. Wehrmacht se predstavlja kao slavna i časna vojna mašinerija koja nije imala sreće, moćniji protivnik koji je ipak poražen. Heroji rata, saveznički vojnici, postaju veći i plemenitiji time što su "pobedili od sebe boljega".

Game info

IZDAVAČ Eidos Interactive

RAZVOJNI TIM Pyro Studios

ŽANR Strategija

SAJT IGRE http://www.commandos-game.com/

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII 600MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIV 1200MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 3

Upravo na tom principu radi psihologija Commandos serijala. Pod veoma teškim uslovima, treba pobediti neprijatelja, izvršiti zadatak, a da pri tome ne sme da nastrada nijedan vaš borac. Neprijatelji su mnogobrojni, odlično organizovani, pucaju precizno, uopšte ne liče na glupave Stormtroopere koji samo promašuju i padaju pogođeni. Misije zahtevaju strpljenje, taktiku i kombinovanje sposobnosti svakog borca. Glavni junaci su ekstremizovana slika idealnog heroja i liče na likove iz "12 žigosanih", "U orlovom gnezdu", "Povratak otpisanih" i drugih sličnih epskih serijala iz '50-tih i '60-tih. Zelena Beretka je veliki i snažan, Lopov je sitan, Špijun izgleda lukavo poput profesora, Inženjer je lud, Snajper je ležerni šarmer itd.

Commandos 3, donosi nam tri nove kampanje, Staljingrad, Centralna Evropa (Prag) i Normandija (iskrcavanje). Misije su kao i obično veoma teške, neprijatelja ima k'o pleve. Putem skriptovanih događaja u toku misije, tenzija će da raste, kako se pred vas postavljaju novi ciljevi, ali i novi neprijatelji. Nemci su podeljeni u dve grupe, naivni i lukavi. Naivčine vas ne vide do poslednjeg trenutka, veoma brzo se smire posle uzbune i ne pretražuju mapu tako temeljno, dok mudrice pucaju na prvu, prepoznaju vas iako ste maskirani, njihovoj uniformi. Gotovo svaki nivo ima svog "boss-a", tj. ultra gadnog Švabu koji će vam zadati puno muka. Zanimljivo je primetiti kako misije u Commandos 3 podsećaju na poznate filmove. Tako u Staljingradu, morate da pronađete snajperistu koji ubija vaše saborce, da bi zaštitili Generala O'Donela. Centralna Evropa, igra se u stilu sjajnog filma "Voz" iz 1964. a cilj vam je da zauzmete oklopnu kompoziciju i sprečite krađu umetničkih dela. Normandija je, pogađate, u fazonu "Redova Rajana", a cilj vam je da slomite otpor Nacista i zauzmete plažu. Kroz novi

" PO PRVI PUT U SERIJALU, POJAVLJUJE SE ODLIČAN KOMPETITIVNI MULTIPLEJ. TU SU DEATHMATCH, TEAM DEATHMATCH I CTF, A NA MAPAMA MOGU DA SE POJAVLJUJU I DRUGI VOJNICI, SAMO TIMOVI, ILI TIMOVI U PRATNJI "SAVEZNIKA"."

Razvojni tim

Pyro Studios je španski razvojni tim i osnovan je 1996. godine. Širom sveta su postali poznati zahvaljujući Commandos serijalu (Commandos: Behind Enemy Lines, Commandos: Beyond the Call of Duty and Commandos: Men of Courage). Rade igre za sve platforme. U kompaniji radi oko stotinjak ljudi uključujući programere, dizajnere, muzičare itd. Pored Commandos serijala poznati su i po Praetorians, Heart of Stone.

Voz smrti, nema šale!

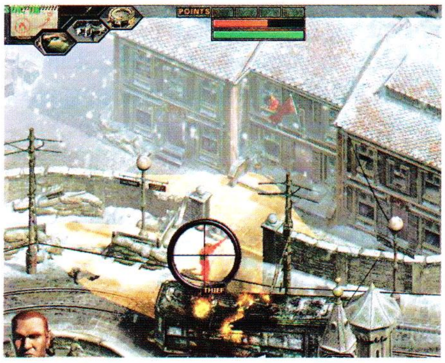
sistem igre, i sinematike, drama i akcija su zagarantovane.

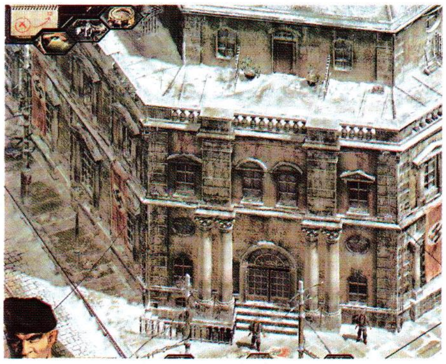
Likovi koje vodite, bliži su prvobitnom Commandos-u. Tu su Beretka, Lopov, Špijun, Inžinjerac, Snajper i Ronilac. U ovoj igri svaki od komandosa ume da pliva, puca, vozi i tome slično, tako da se dobija na realizmu ali i na fleksibilnosti. Najbolje je da vas upoznam sa oružjem, opremom i specijalnim trikovima, pa ćete tako dobiti jasnu ideju na šta mislim.

Pištolj, možete biti Colt 1911A ili Luger P08. Kolt je bolji jer ne troši municiju, dok Luger iako nešto jači, ima ograničen broj metaka. Šmajser je klasična nemačka puca i predstavlja najbolji izbor. Puška može biti Lee-Enfield no.4 MKI ili Karbiner 98K, u svakom slučaju sporo puca. Gasne i eksplozivne granate mogu da omanu, podbace ili prebace, ali i da zakače vaše komandose. Ove pucaljke mogu da koriste svi, a sledeće su specifične. Snajpersku pušku M1903 .30 Spingfield ili GEWEHR 43 može da koristi samo Snajper. Nož mogu da koriste Ronilac i Beretka, s tim što čovek-žaba može i da ga koristi za bacanje. Inžinjerac je ipak, najkorisniji lik. Taj čova može da koristi zamke, bazuku, protivtenkovske mine, protivpešadijske mine, molotovljev koktel, tempirane i daljinski kontrolisane bombe!!! Od opreme tu je kutija, koju Beretka može da nosi, a Lopov da otvori ako je zaključana i ako poseduje kalauze. U kutijama se krije dodatna municija i tome slično. Cigarete su odličan štos, bacite ih u vidno polje Nemca i on će se zbunjeno približiti, sagnuti da se ih pokupi, što vam daje dovoljno vremena da se prošunjate ili ga utamanite odpozadi. Ipak, postoji i ozbiljna straža koji ne smeju da se pomere s mesta i oni neće reagovati na paklice koje im nudite. Pribor za prvu pomoć omogućava da lečite sebe i druge. Uniforma vam pomaže da vas neprijatelji ne detektuju na velikoj razdaljini. Jedino Špijun može da je obuče i mirno se šetka Nemcima ispred nosa. Ako je uniforma koju koristi uzeta od oficira, onda će moći da naređuje običnim vojnicima. Moguće je i komandovati oficirima, ali je potrebno imati uniformu višeg čina. Ronilačku opremu koristi isključivo gnjurac i tada može da ostane pod vodom neograničeno dugo. Makaze za žicu koristite da napravite rupe u žičanoj ogradi (ma nemoj!). Složive merdevine, postavlja Lopov, ali svi mogu da ih koriste. Moguće ih je skupiti samo odozgo. Mamac je mala radio-spravica koju možete da postavite blizu neprijatelja, odaljite se, napravite zasedu i onda aktivirajte ikonicu koja se pojavljuje iznad ranca (u donjem desnom uglu). Raidio aparat mogu da koriste svi likovi, a detektor mina samo Inženjer. Budući da igra ima novi ugao gledanja na svet, tj. mape su manje, pogled je krupniji, akcenat je na akciji. Veoma dobrim interfejsom na koji se brzo priviknete, pojednostavljeno je upravljanje vašim borcima. Kursor miša se menja i pokazuje vam opcije koje su vam dostupne. Tako na primer, svakog od boraca možete da naterate da puzi ili hoda/trči, ali i da se priljubi uz zid, pri čemu ga neprijatelji teško uoče sa velike daljine. Prozori sada služe da virnete napolje tj. unutra. Snajperista može da gađa sa prozora, Lopov i Beretka mogu da iskoče napolje, ali jedino Lopov može da se penje. To mu omogućava da se vere po zidovima zgrada ili vagona i uskače u prozore. Pazite se, lik ne može da se neograničeno dugo drži "zubima za vetar", obratite pažnju na skalu izdržljivosti, jer ako vam bilo koji komandos ugine, igra je gotova. Ako se u blizini prozora nalaze sajle (telefonske ili strujne žice i slično), Lopov ili Beretka mogu da se uhvate i veru po njima. Na telefonske stubove mogu da se penju Lopov, Beretka, ali i Snajper, koji tada može da uživa blagodeti preglednosti bojišta i lakše poskida neprijatelje. Svi likovi mogu da plivaju, čak i da rone na dah, ali jedino Ronilac može da koristi opremu i upusti se u ozbiljnu akciju. Korisno je da sakrijete tela ubijenih neprijatelja, bilo da ih odvučete u žbunje, bacite uvodu ili izbacite kroz prozor voza u pokretu. Za specijalna vozila, tenkove i sl. potreban vam je Inžinjerac, a sva druga može da vozi bilo ko. Nova mogućnost je zadavanje zone pokrivanja u tzv. agresivnom modu. Kada postavite borca, i stavite mu odabranu vrstu pucaljke u ruke,

GLAVNI JUNACI SU EKSTREMIZOVANA SLIKA IDEALNOG HEROJA I LIČE NA LIKOVE IZ "12 ŽIGOSANIH", "U ORLOVOM GNEZDU", "POVRATAK OTPISANIH" I DRUGIH SLIČNIH EPSKIH SERIJALA IZ '50-TIH I '60-TIH. ZELENA BERETKA JE VELIKI I SNAŽAN, LOPOV JE SITAN, ŠPIJUN IZGLEDA LUKAVO POPUT PROFESORA, INŽENJER JE LUD, SNAJPER JE LEŽERNI ŠARMER ITD.

Čik da vas vidim da viknete "Ua Hitler!" pred ovom gomilom





Ovo žuto biće u dnu ekrana nije Dik Trejsi, već Rene Špijun

možete da uključite ovaj poseban mod. Tada će se pojaviti na ekranu osvetljeno njegovo vidno polje, koje možete da podesite putem miša i CTRL-a. Od tog trenutka, borac će napasti svakog neprijatelja koji se pojavi u njegovom vidnom polju. Ova opcija znači da možete da planirate zasede, da koristite borce da se međusobno pokrivaju itd. U toku igre dobijaćete određeni broj "saveznika", tj. nebitnih likova čiji je zadatak da vam pomognu. Upravno oni su idealni za posadu teških mitraljeza, minobacača itd.

Grafika je predivna. Svaki detalj je precizno iscrtan, dajući nam gotovo fotorealističnu sliku okruženja. Animacije vaših likova su dobro urađene i imaju "duha". Kada komandos potegne pištolj, kao da vam je jasno da se ne ustručava da ga upotrebi već u sledećem momentu. Grafički endžin donosi i izmenjenu igrivost. Sve se odvija nekako prisnije i bliže samim likovima, pogotovo u zgradama, kada je kamera veoma blizu, a likovi više nisu mali čovečuljci, već je jasno da se radi o pravim komandosima. Novost je i opcija virkanja, tj. možete da odškrinete vrata i pogledate šta ima iza. Naravno, vidno poje vam je ograničeno ali i dalje možete da vidite šta vam se sprema. U ključnim situacijama, otvoriće vam se u uglu prozor sa sekvencom, npr. neprijateljskih pojačanja i slično, što sve doprinosi filmskom utisku u ovoj igri. Možete i sami da podesite ekran tako da priazuje dve ili tri nezavisne kamere, ali nekako nisam uspeo da se priviknem na to. Manji broj likova, krupni kadrovi i akcija čine da se ova igra omili i početnicima, kao i da iznenadi fanove. Igra je i dalje veliki izazov, ali nekako je lakše snaći se i isplanirati akciju. Potrebno je puno strpljenja, a prilaza problemu ima više, što doprinosi sjajnom utisku koji ova strateška igra ostavlja na nas. Muzika je prikladna, i nenametljiva ali su zvuci ti koji gospodare atmosferom. Počev od pozadinske buke, praštanja metaka i zujanja aviona, preko kloparanja voza i poznatih krika "Alarm! Alarm!". Glasovi likova su naravno prilagođeni njihovim ulogama, i odlično se uklapaju u njihov karakter. Irac (beretka), uvek je kao ljut, Francuzi (špijun i lopov) govore engleski, kao iz "'Alo 'alo" serije, a prepoznatljivi su i različiti britanski akcenti Snajperiste i Inžinjerca.

Po prvi put u serijalu, pojavljuje se odličan kompetitivni multiplej. Tu su deathmatch, team deathmatch i CTF, a na mapama mogu da se pojavljuju i drugi vojnici, samo timovi, ili timovi u pratnji "saveznika". Dodeljivanjem određenog broja character poena, možete da lepo ukrojite svoj tim tako da sadži sve one specijaliste koji su vam potrebni. Multiplej će biti dorađivan, uglavnom zbog očiglednih prednosti koje neki komandosi imaju nad drugima.

Sve u svemu, Commandos 3 je fenomenalna igra, koju toplo preporučujem svim čitaocima! Reputacija ove igre kao preteške, mora da se dopuni izrazom - "ali i neverovatno uzbudljiva", jer čista klasična WW2 akcija, to je ono od čega je sazdan Commandos!!!

Dejan Grbavčić

Dodatni info

- Igra se vrti oko tri kampanje koje se dešavaju na različitim lokacijama i u različito vreme: u Staljingradu, u Francuskoj i prilikom D-Day iskrcavanja.
- Šestorici komandosa u igri pomažu ruski vojnici, francuski pripadnici pokreta otpora i američki marinci.
- Prema zvaničnim najavama iz razvojnog tima ova igra predstavlja poslednji izdanak Commandos serijala. Prema tome ovo vam je poslednja prilika da nabavite Commandos igru - nemojte posle da kažete da niste znali.
- U ovim dodatnim misijama po prvi put se pojavljuju ruski vojnici.
- Muziku je komponovao Mateo Pascal, koji radio muziku i za Commandos 2, ali i za Praetorians i Heart of Stone.
- Da bi bilo koja igra u Commandos serijalu, pa i ovaj skup dodatnih misija bio što autentičniji, razvojni tim je pročitao na desetine istorijskih knjiga, gledao bezbroj igranih i dokumentarnih filmova i potpuno posvetio nekoliko godina svog života cilju da igre budu što bolje.

LIKOVI U IGRI

- Snajperista - Sir Francis T. Woolridge poznatiji pod imenom "Duke". Rođen je 21. marta 1909. u Šefildu, visok je blizu 1.90m i težak oko 90kg.
- Špijun - Rene Duchamp poznatiji kao "Frenchy", ili "Spooky". Rođen je 20. novembra 1911. u Lionu, visok je 1.94m i težak oko 82kg.
- Zelena beretka - Jerry McHale poznatiji kao "Butch" ili "Tiny". Rođen je 10. oktobra 1909. u Dablinu, narednik je. Visok je blizu 1.97m i težak oko 100kg.
- Inžinjerac - Thomas Hancock poznatiji kao "Inferno". Rođen je 14. januara 1911. u Liverpulu, visok je blizu 1.80m i težak oko 80kg.
- Lopov - Paul Toledo poznatiji kao "Lupin". Rođen je 1. marta 1906. u Parizu, visok je blizu 1.60m i težak oko 48kg.
- Ronioc - James Blackwood poznatiji kako "Fins". Rođen je 3. avgusta 1911. u Šefildu, visok je blizu 1.78m i težak oko 72kg.

Ocena

PLUS **Odlična grafika i zvuk. Krupni kadrovi nabijeni akcijom. Veoma izazovna igra koja donosi filmski osećaj. Igra nudi veliku slobodu prilikom odabira pristupu problemu, tako da ne postoji "prava" taktika.**

MINUS **Kontrola kamere je previše gruba, u nekim momentima nemoguće je videti svaki ćošak mape. Problemi sa transparencijom, spora promena kadrova. Veoma, veoma teška igra.**

BAGOVITOST **Gluposti tu i tamo**

UHODAVANJE **Brzo**

The GaMe® 95%

IZVANREDNO

Ghost Master

It's good to be a ghost

I ako spadam u generaciju koja je rasla uz Ghostbusters filmove nikada mi na pamet nije pala ideja da upravljam i kontrolišem neku od "babaroga" i plašim ljude oko sebe. No vremena se menjaju, te posle nekoliko dana igranja Ghost Master-a uklete kuće, poltergejtsi i zastrašivanje dobroćudnih suseda, bar kod mene, su zaslužili pažnju. Verovatno sada mislite da sam malo odlepio (odavno već znamo - anonimna prim.) i pitate se ko je uopšte došao na tako otkačenu ideju za video igru? Odgovor glasi, još nisam odlepio... (to ti misliš), a razvojni tim odgovoran za Ghost Master je britanski Sick Puppies. Nešto iskusnijim (čitaj starijim) igračima će verovatno značiti

Game info

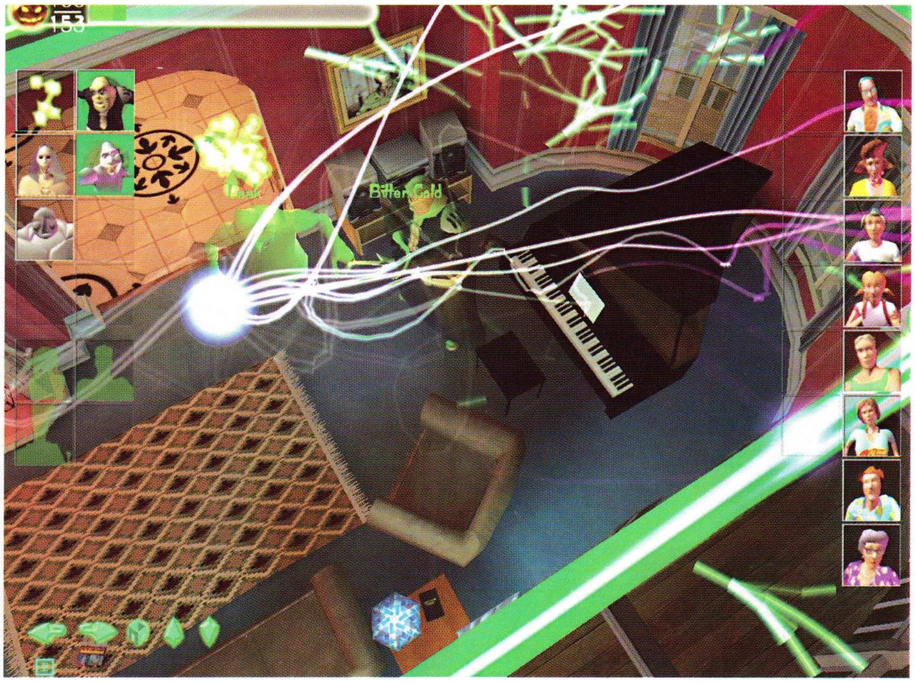
IZDAVAČ Empire Interactive
RAZVOJNI TIM Sick Puppies
ŽANR Menadžerska simulacija
SAJT IGRE http://www.ghostmaster.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 450MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1200MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

činjenica da je jedan od vodećih ljudi u Sick Puppies-u niko drugi do Gregg Barnett, bivši direktor razvojnog tima Perfect Entertainment koji je radio igre Dicworld II i Discworld Noir. Oni su radili i prvu Discworld igru ali su tada još uvek bili podeljeni na Perfect 10 i Teeny Weeny Games (eto vam korisnih informacija za učestvovanje u "Milioneru").

Kao gospodar duhova, vaš osnovni zadatak će biti da zaposedate kuće stanovnika Gravenville-a i da ih plašite dok ne izlude od straha. Pored ovoga, u brojnim misijama ćete rešavati i mnoge drevne misterije i odgonetati zagonetke. Tokom svojih pustolovina moći ćete i da

" MOGUĆNOST ZUMIRANJA ĆE SE U POJEDINIM SITUACIJAMA POKAZATI KAO VEOMA KORISNA - RECIMO KADA SE CHEERLEADER-SICE TUŠIRAJU I SL."

Sviraj to ponovo Sem.



Hehe, čiju bi to kućicu sada mogli da obiđemo...

otključate dodatne likove koji će se uglavnom pojaviti u vidu napaćenih i odbačenih duša željnih osvete.

Definisati kom žanru pripada Ghost Master nije tako lako. Igra poseduje mnogo jedinstvenih kvaliteta koji je razdvajaju od klasičnih video igara. Tvorci igre za nju kažu da je mešavina strategije, avanture i menadžerske simulacije, a ja sam čak naišao i na tragove RPG-a. Po svemu sudeći Ghost Master je uspešan spoj više žanrova koji na zabavan način plasira ne toliko eksploatisanu temu.

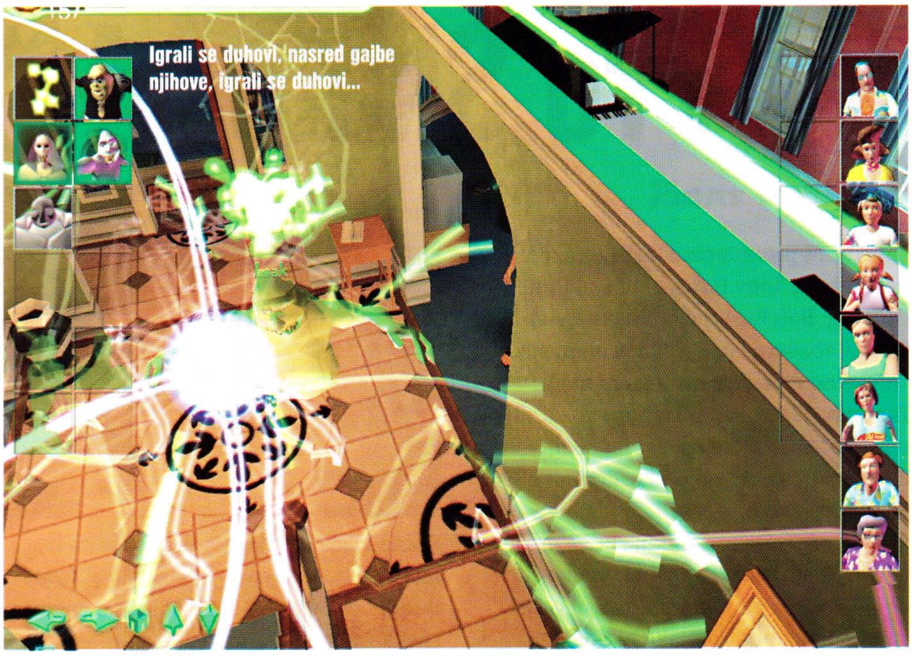
Već na samom početku igre igrači moraju malo da treniraju svoje "avetinjske veštine" i zaposednu nekoliko domaćinstava. Mislite li da je biti duh jednostavno? Pa probajte da uplašite tridesetak ljudi, svakog sa sebi svojstvenim verovanjima i životnim ubeđenjima. Da biste bili uspešni u onom što radite u obzir morate uzeti nekoliko bitnih faktora. Za početak, vi kao Ghost Master morate uvek paziti na nivoe Ghost plazme i Gold plazme. Ghost plazma vam dođe nešto kao mana i daje energiju neophodnu za stvaranje duhova i korišćenje njihovih sposobnosti. Sa njom igrač mora biti pažljiv i štedljiv. Uspešnim zastrašivanjem i izazivanjem panike kod ljudi (slično kao u Diznijevom crtaću Mosters Inc.) plazma se obnavlja omogućavajući stvaranje još strašnijih prizora i tako u krug. Gold plazma je u stvari nagrada koju Ghost Master dobija posle svakog uspešno završenog scenarija, a omogućava da unapredite veštine vaših (simpatičnih) sledbenika, praveći od njih još sablasnije i strašnije utvare. Sad vidite na šta sam mislio kada sam spomenuo RPG elemente.

Uspešno zaposedanje neke lokacije zahteva promućurnost i određen smisao za taktičko rasuđivanje. Pošto su kuće podeljene po sektorima, a u svakom mora biti po jedan duh ili utvara, mudro je iskusne aveti postaviti na najprometnijim mestima. Tako kada frka krene veći broj nesrećnika će nagrabusiti odjednom. Interesantno je da pojedini duhovi mogu da deluju i kroz pojedine predmete, poput televizora ili klavira. Ovo se postiže

" SAMO DA ZNATE DA POSMATRANJE STVARI IZ PERSPEKTIVE DUHA ZNAČAJNO POJAČAVA NELAGODAN OSEĆAJ I STVARA JEZIVU ATMOSFERU."

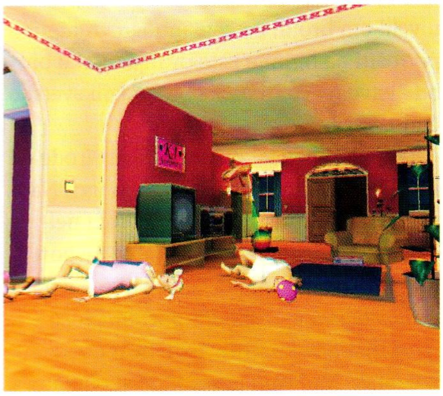
Razvojni tim

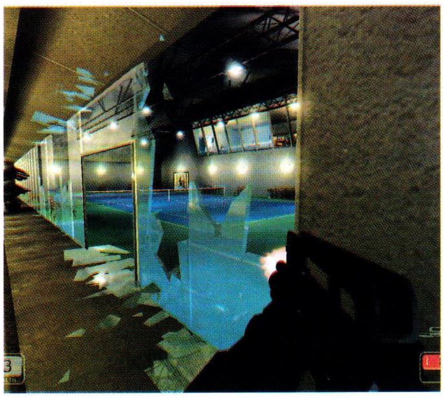
Sick Puppies je mladi britanski razvojni tim kome je Ghost Master prvi značajniji projekat, a u planu imaju i prvi skup dodatnih misija za ovaj naslov.



Dodatni info

- Ideju za igru su autori dobili gledajući TV emisije u kojima su prikazivane navodno istinite dogodovštine u ukletim kućama i paranormalne pojave snimljene video kamerom, a razvojnom timu se dopao i efekat koji su te emisije ostavljale na ljude koji su ih gledali.
- Jedna od lokacija koja je bila predviđena da se pojavi u igri je bio i klasičan muzej, ali je on ostavljen za dodatne misije ili za sledeću igru.
- Za dizajniranje svake lokacije u igri trebalo je između četiri i šest nedelja rada.
- AI rutina za ljude i duhove je nezavisno rađena, pa se njihova ponašanja i potezi nikad neće poklopiti.
- Igra je prepuna tzv. "easter eggs" iznenađenja i svakim ponovnim prolaženjem iste lokacije možete otkriti nešto novo.
- Prema zvaničnim informacijama u pripremi je i prvi skup dodatnih misija za Ghost Master. Autori očekuju sugestije igrača i obećavaju ispunjavanje ostvarljivih želja...





" POSLE NEKOLIKO DANA IGRANJA GHOST MASTER-A UKLETE KUĆE, POLTERGEJSTI I ZASTRAŠIVANJE DOBROĆUDNIH SUSEDA, BAR KOD MENE, SU ZASLUŽILI PAŽNJU. "

prizivanjem poltergeits-a (kao što je Whirlweird) ili zlog duha (poput Ghastlyja). Uspeh kao gospodara duhova će zavisiti i od spretnosti kojom ćete kombinovati veštine i sposobnosti utvara. Ljudi slabijih živaca će se brzo uplašiti i zbrisati iz kuće, dok će skeptici koji ne veruju u duhove biti mnogo tvrđi orah.

Lokacije po kojima vaši duhovi "operišu" su obično velika imanja, klubovi u kojima su smeštena razna udruženja, a u određenom delu igre čak ćete biti u prilici da zaposednete ludaru, vojnu bazu i lokalnu policijsku stanicu. 15 unikatnih okruženja-nivoa naseljeni su različitim tipovima ljudi, pa će svako predstavljati izazov za sebe.

AI je vrlo uspešno odrađen. Svaki lik, bilo da je duh ili žrtva raspolaže kompleksnim i raznovrsnim skupom reakcija na dešavanja u svom okruženju (na svakoj lokaciji se nalazi 30 likova koje kontroliše CPU i svaki ima svoju specifičnu AI rutinu).

Sa grafičke strane igra izgleda božanstveno. Modeli likova su živopisno animirani, a duhovi su simpatično dočarani. Svaki od njih ima karakterističan izgled i vizuelno jedinstveno predstavljene magije (šarene i zanimljive za posmatranje). Evidentno je da su se crtači, dizajneri i animatori svojski potrudili da nam dočaraju svu raskoš sveta duhova. Treba istaći da je igra urađena u potpunom 3D-u što podrazumeva "potpunu slobodu pokreta" kamera . Mogućnost zumiranja će se u pojedinim situacijama pokazati kao veoma korisna - recimo kada se cheerleader-sice tuširaju i sl. (Sram te bilo! - Prim.Ur.). Iako sam "nadigao" rezoluciju na 1600x1200, broj frejmova je bio više nego solidan. Jedna od najzabavnijih opcija u igri je mogućnost da okruženje gledate očima ljudi, ali i očima duha.

Zvuk je takođe vrlo dobar. Naizgled vesele melodije uz tek povremene šumove koji treba da vam sugerišu da nije baš sve normalno, stvaraju zaista nadrealnu atmosferu.

Kroz celu igru nisam naišao ni na kakav problem tehničke prirode. Interfejs je intuitivan i igrači će se brzo navići da izdaju naređenja i dodeljuju duhovima zadatke. Međutim, igra nije savršena (a šta jeste?). Kao prvo onima koji ne vole da se petljaju sa tutorijalima neće biti lako da bez njega pohvataju bitne stvari. Nedostatak multiplayer-a se takođe može uzeti kao mana. Sigurna sam da ćete u jednom momentu od ove igre poželeti još, a multiplayer bi tu mogao mnogo da ponudi.

Iskreno govoreći, teško da bi ovom naslovu mogao da nađem neku ozbiljnu manu. Mnogi će zameriti da zaposedanje kuća i plašenje drugih nije zanimljivo za svakoga, što i nije daleko od istine. Ali čak iako paranormalne pojave i duhovi nisu u stanju da vam zagolicaju maštu, mislim da su svi navedeni kvaliteti dovoljni da vam pruže dobru zabavu.

Uroš Pavlović

Ocena

PLUS Ideja; intuitivnost; izazovan AI; odlična igrivost; grafika i zvuk.

MINUS Treba vremena da se savladaju osnovi; nema multiplayer.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Teško

The GaMe® **90%**

IZVANREDNO

Tony Hawk's Pro Skater 4

Simulacija vožnje daske koja život znači

Tony Hawk's Pro Skater serijal se godinama drži u vrhu popularnosti prvenstveno zahvaljujući fanatičnoj armiji obožavaoca. Pridržavajući se proverenog, Activision je pre nešto više od godinu dana izbacio i četvrti nastavak ove popularne igre za konzole sledeće generacije - tek nedavno smo zahvaljujući Aspyr-u (izdavač) i Beenox-u (razvojni tim) imali prilike da isprobamo i verziju igre portovanu na PC.

■ Game info

IZDAVAČ Aspyr
RAZVOJNI TIM Beenox
ŽANR Sport
SAJT IGRE http://www.aspyr.com/mini-sites/thps4/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 800MHz , 256MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 1000MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Sve u svemu verujem da vam ne treba posebno pričati o čemu se u igri radi. Ukratko - vožnja skejtborda do besvesti, izvođenje najluđih vratolomija i poteza kojih se ni kaskaderi ne bi postideli, a onda osvajanje poena kako bi se otključali novi nivoi. U novoj verziji igre imate mogućnost izbora između 14 profesionalnih skejtera; pored neizbežnog Tony Hawk-a, tu su i Rune Glifberg, Bob Burnquist, Bucky Lasek, Steve Caballero i drugi čija vam imena verovatno ne znače ništa ko ni meni. Priprema je kratka i po izboru vozača i opreme već možete izleteti na ulicu izvodeći trostruki salto sa prevojem u levu stranu, pa ako preživite...

Najveća promena u odnosu na prošlu igru je ta što sada ne postoji vremensko ograničenje u kom morate izvesti odgovarajući broj poteza. Kako bi dodatno olakšao stvari razvojni tim je postavio i posmatrače niz staze i ulice, a kroz razgovor sa njima ćete doći u priliku da izvedete serije kombo poteza i zanimljivih skokova. Kada prihvatite njihovu ponudu vreme počinje da odbrojava, a vi morate što pre ispuniti zadatak i zaraditi nešto keša. Svaki zadatak koji uspešno izvršite otključava nove (na profesionalnom nivou) - a njih u igri ima čak 190. Naravno da su ovi profesionalni zadaci daleko zahtevniji od običnih, ali vremenom ćete ući u štos i onda za vas neće biti tajni.

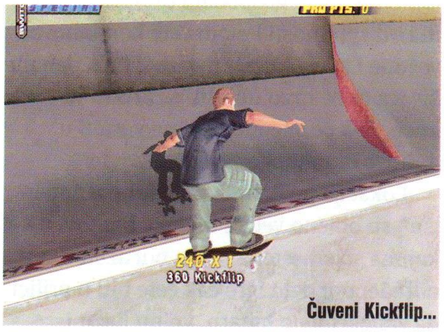
Osvajanjem poena i keša doći ćete u priliku da isprobate nove poteze (kickflips, heelflips, melons, ollies - šta znače, ne znamo) i da unapredite svoj lik.

Okrenite glavu za 90° da bi videli sliku kako treba.

Sticanje iskustva vam omogućava da izvedete nove trikove i vratolomije u vazduhu. Lova vam služi da pojedine delove skejta zamenite, unapredite i dasku učinite boljom. Raznih zezalica za skejt ima u velikom broju, pa ćete mnogo vremena potrošiti na biranje i štelovanje, kako bi od "letve na četiri točka" napravili svetsko čudo.

Pojedini nedostatci tehničke prirode će neke igrača sprečiti da uživaju u igri. Na prvom mestu su kontrole čiji broj i nelogičan odnosno nefunkcionalan raspored morate pokapirati. Šta ćete, stalno se ponavlja ista stvar - svaki PC port ima loše izbalansirane kontrole te ni ovaj nije izuzetak. Moj vam je savet da ako imate nameru duže da se družite sa ovom igrom, pod obavezno nabavite gamepad. Kako god, posle malo dužeg igranja i uprkos nešto većoj zahtevnosti u smislu savladavanja osnovnih stvari, postaje jasno da igra još uvek ima onu privlačnost koja igrača može da okupira satima.

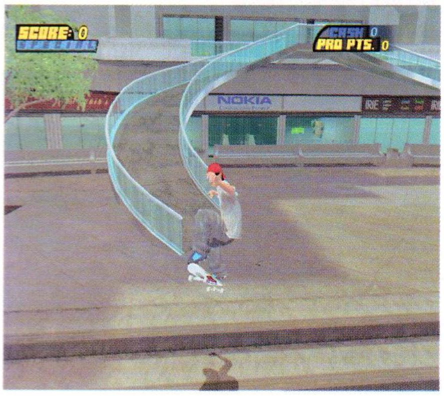
" ODREĐENO POBOLJŠANJE, PRVENSTVENO KOD OŠTRINE SE DOBIJA PODIZANJEM REZOLUCIJE NA 1280X1024..."



Čuveni Kickflip...

■ Razvojni tim

Beenox je kanadski razvojni tim smešten u Quebec-u. Bavi se radom na tehnologijama koje se implementiraju u igre, ali isto tako i radom na igrama. Prave igre za sve platforme uključujući i Macintosh računare. Poznati su i po naslovima Slater's Pro Surfer, kao i Tony Hawk 3 za Mac



" UKRATKO - VOŽNJA SKEJTBORDA DO BESVESTI, IZVOĐENJE NAJLUĐIH VRATOLOMIJA I POTEZA KOJIH SE NI KASKADERI NE BI POSTIDELI."

A grafika - kao i u većini portova, ostala je na nivou konzole, što znači da su teksture siromašne i bez detalja. Određeno poboljšanje, prvenstveno kod oštrine se dobija podizanjem rezolucije na 1280x1024, ali se čak ni tada ne dobija bog zna šta. Pa prošla je cela godina od konzolne verzije, zar nisu mogli malo bolje da odrade grafiku? Pomislite na GTA: Vice City za PC; pravi primer uspešnog porta. Ali razvojni tim treba da zasuče rukave... a ovde očigledno nije. Pored loših tekstura povremeno je i broj frejmova padao i to na mašini sa ATI Radeonom 9700PRO i Athlon-om na 2GHz !?!

Na sreću zvuk je i dalje onakav kakvim ga pamtimo iz prošlih igara u serijalu; razne pesme poznatih rok velikana poput AC/DC, The Cult, OffSpring pa i Sex Pistols-a sasvim lepo podižu atmosferu.

Multiplayer dozvoljava osmorici igrača da se takmiče odjednom. Pored standardnih CTF mečeva, igrači mogu učestvovati i u nekim inventivnim i zanimljivim modovima poput Combo Mambo, Goal Attack ili Score Attack. Iako je online igranje podržano nisam se uverio da je svrsishodno - povezali smo se na server ali nikako da pronađemo nekog ko bi hteo da igra. Pa kome je još do vožnje skejta online???

Šta reći na kraju. Tony Hawk's Pro Skater 4 je interesantna i dinamična igra. Generalno nije jednostavna za početnike, ali svakako ne gubite ništa time što ćete je probati.

Uroš Pavlović

■ Dodatni info

▶ Aspyr je osigurao saradnju sa Activision-om koji je i vlasnik Tony Hawk licence tako što je za njih radio nekoliko Macintosh naslova, uključujući Tony Hawk 2 i 3. Za najnoviji naslov u serijalu su obezbedili i PC i Mac licence.

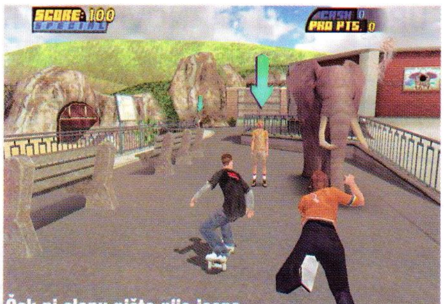
▶ U multiplayer varijanti postoji podrška za PC-PC, Mac-Mac, ali i za PC-Mac kombinaciju.

" OSVAJANJEM POENA I KEŠA DOĆI ĆETE U PRILIKU DA ISPROBATE NOVE POTEZE (KICKFLIPS, HEELFLIPS, MELONS, OLLIES - ŠTA ZNAČE, NE ZNAMO) I DA UNAPREDITE SVOJ LIK."

■ Dodatni info

▶ Ko je Tony Hawk?

Sigurno ste čuli za njega - to je bivši svetski šampion u vožnji skejtborda, sada uspešan poslovan čovek. Još kao klinac je bio svojeglav i vrlo uporan u nastojanjima da uradi stvari koje su objektivno bile prevelik zalogaj za njega; često bi se ljutio kada nešto ne bi uspeo da odradi onako kako je on zamislio. Do svoje devete godine bio je praktično nepodnošljiv u kući, a onda mu je brat Steve za rođendan poklonio malu dasku sa točkovima. Od tog momenta Tony postaje okupiran skejtbordom i vežba vožnju po ceo dan. Ubrzo postaje vrlo vešt, pa je sa dvanaest godina imao prvog sponzora, sa četrnaest je postao profesionalni takmičar, a do šesnaeste godine već je bio najbolji skejter sveta. Od 103 profesionalna takmičenja na kojima je učestvovao pobedio je čak na 73, a na 19 je bio drugi. Iako je skejt bording kao disciplina poznat po svojim usponima i padovima, Tony je sa 17 godina od zarađenih para kupio kuću, sa 19 još jednu, itd. Zarađivao je mnogo i sa prijateljima se provodio po svetu (poznat je i kao veliki ljubitelj kompjutera), kupovao je nova kola (obožava Lexus) i uživao u životu. Međutim 1991. se povredio i nesrećno prekinuo karijeru. Sledećih nekoliko godina života je dotakao dno, živeo od mizernih 5$ dnevno, razveo se od prve žene itd. Ipak, prodao je nešto od svojih nepokretnosti i kada je popularnost skejtborda ponovo počela da raste osnovao je kompaniju Birdhouse, najveću skejtbord kompaniju na svetu. '99 sklapa dogovor sa Activision-om za video igru ne sluteći kakav ga uspeh očekuje. Posle nekoliko igara u seriji, autobiografske knjige koja je postala bestseler, velikog zabavnog parka za izvođenje svih mogućih vratolomija, Tony Hawk fondacije koja godišnje izdvaja oko 400,000 dolara za izgradnju i održavanje skejtbord terena širom Amerike, smatra se da je Tony Hawk srećan čovek. A što i ne bi bio?



Čak ni slonu ništa nije jasno

■ Ocena

PLUS San svakog skejtera je došao na PC. Simpatična animacija i veliki broj nivoa na kojima se možete dokazivati.

MINUS Grafika se ne razlikuje mnogo od PS2 ili Xbox verzije. I iskusnim igračima će trebati vreme da se snađu. Hardverski zahtevna.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Teško

The GaMe® **82%**

VRLO DOBRO

Chaser

I Slovaci endžin za trku imadu, doduše ne baš konkurentan Source-u, ali bolji od svih naših

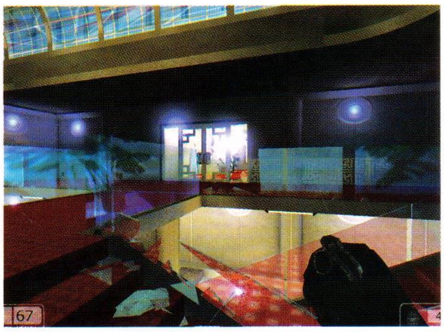
I dok većina igračke populacije strpljivo iščekuje izlazak Valve-ovog Half-Life-a 2, poneki prekraćuju vreme igranjem drugih naslova. Jedan, od na prvi pogled zanimljivijih naslova je i pucačina iz prvog lica, Chaser, slovačkog razvojnog tima Cauldron. I pored toga što se na tržištu nalaze tri vrlo moćna engine-a (Source, Doom3 i Unreal), Cauldron je bio dovoljno smeo da kreira svoju verziju i nazove ga CloakNT. Osim što je time uštedeo nešto para (jedna puna licenca za vremešni Quake 3 engine košta oko 350,000$, pa vi sad vidite), razvojni tim je mogao i da do detalja prilagodi funkcije engine-a specifičnim zahtevima igre. Posle solidnog broja demoa i beta, na tržištu se pojavila i finalna verzija, pa da vidimo da li se Cauldron-u isplatio trud.

Game info

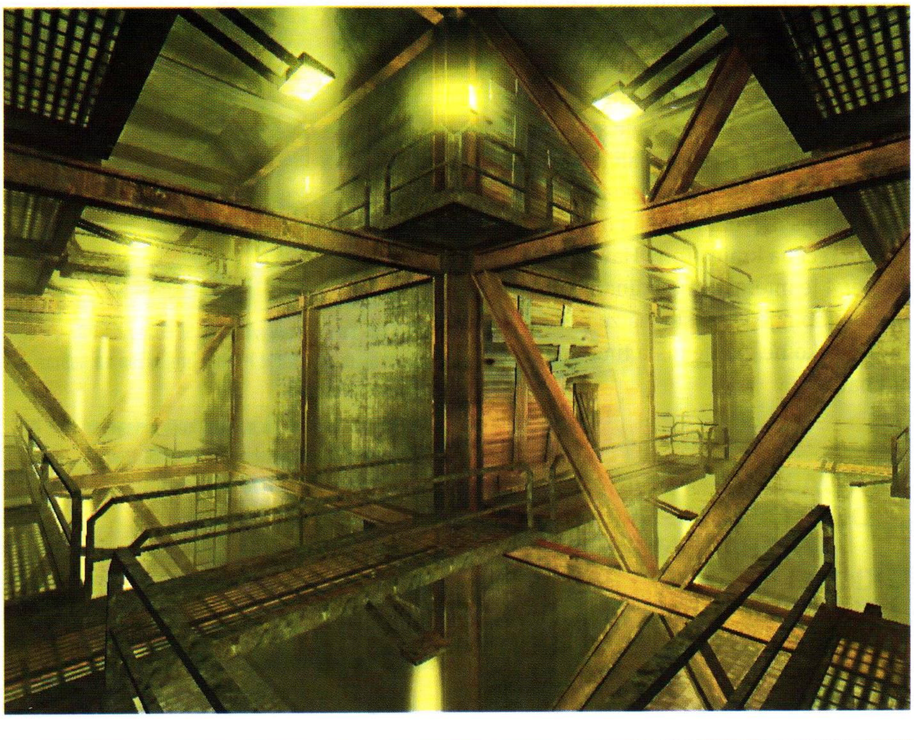
IZDAVAČ Encore Software
RAZVOJNI TIM Cauldron
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.chasergame.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 650MHz , 128MB RAM, 8MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova ?

Ukoliko niste upoznati s pričom mali uvod će vam biti od koristi. Na samom početku igre nemamo mnogo podataka o životu glavnog lika što priči dodaje jednu finu dozu misterije. U želji da povrati svoj pravi identitet John Chaser se našao usred velikog konflikta, te bez obzira kuda pošao glava će mu stalno biti u torbi. Uporedo sa razvojem priče Chaser-a će početi da muči prošlost u koju se vraća kroz brojne flešbekove, a da sve bude interesantnije, poneki od njih će se desiti i tokom same borbe. Chaser vešto razvija priču dajući joj potrebnu dinamiku, a ni neprijatelja nikad neće nedostajati (da bi upotrebili raznovrsan arsenal nećete morati mnogo da čekate).

Prošavši više poglavlja igre došao sam do zaključka da AI rutina ima određenih



" CHASER VEŠTO RAZVIJA PRIČU DAJUĆI JOJ POTREBNU DINAMIKU, A NI NEPRIJATELJA NIKAD NEĆE NEDOSTAJATI (DA BI UPOTREBILI RAZNOVRSAN ARSENAL NEĆETE MORATI MNOGO DA ČEKATE)"



Dodatni info

LIKOVI U IGRI:

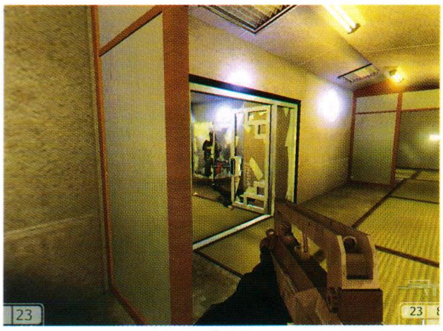
▶ John Chaser - čovek koji je ostao bez pamćenja i bez prijatelja. Našavši se sam, usred krvavog konflikta pokušaće da spozna svoj identitet. Zahvaljujući izuzetnim borbenim veštinama uspeva da preživi, ali opstanak stvara više pitanja nego što daje odgovora.

▶ Gomez - jedan od najopasnijih članova MCMU-a (Montac city Military units). Potomak meksičkih emigranata, sada na važnoj poziciji u MCMU. U ovoj samo- proklamovanoj policiji sastavljenoj od ubica, veterana i ljudi bez prošlosti, Gomez je jedini koji će se Chaser-u naći pri ruci.

▶ Shimako - devojka, prosto stvorena da piše čarobnu poeziju, da slika i da sa lakoćom provaljuje i u najbolje obezbeđene kompjuterske sisteme. Ona je jednostavno haker bez premca, a s obzirom da je svesna da informacija u današnje vreme označava moć spremna je da je proda svima. Radi i za podzemlje i za MCMU pa je na neki način zaštićena s obe strane.

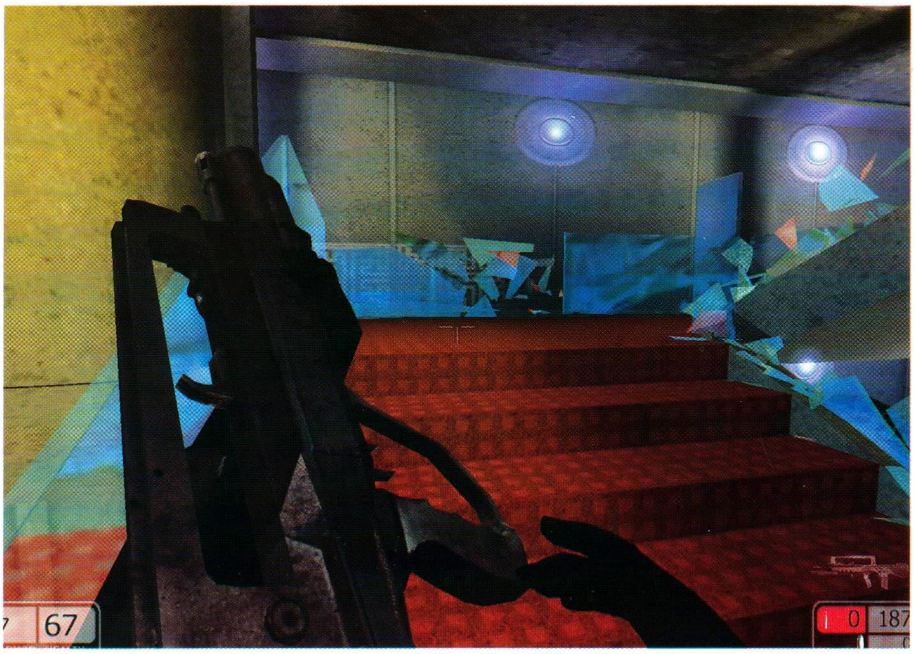
▶ Longwood - njegova korporacija MarsCorp praktično kontroliše sva dešavanja na Marsu i stoga je predmet divljenja, ali i mržnje i prezira. U biznisu koji vodi on je neprikosnoveni šef, bez samilosti i sažaljenja, ali za svoju porodicu on je brižni muž, otac i deda. Tek nekolicina ljudi je u stanju da predvidi šta je Longwoood u stanju da uradi.

▶ Kabir - Arapin, veliki bos lokalne mreže krijumčara, koji se ne libi bilo koje kriminalne aktivnosti. Spada među najveće krijumčare na relaciji zemlja-Mars i iako je finansijski nezavistan stvorio je sebi mnoge neprijatelje.



" VEĆINA PROSTORIJA JE MEĐUSOBNO SLIČNA, A UZ TO SU PREPUNE TAMNIM ĆOŠKOVIMA I PROCEPIMA KOJI ČESTO SKRIVAJU IZLAZ ILI PROLAZ."

nedostataka. U prvih nekoliko susreta sa neprijateljem imao sam dosta problema da ih savladam; po svemu sudeći vrlo vešto se snalaze na otvorenom, stalno su pokušavali da me opkole, pa sam zbog toga uvek morao da budem na oprezu. Svi neprijateljski vojnici će reagovati munjevito, odmah potegnuti oružje i nikad neće bezglavo jurišati u sigurnu smrt. Dovoljno su mudri da potraže zaklon, pa i da sačekaju da im stigne pojačanje. Ipak, pojedini ispadi AI-ja poput neobičnih poteza i ponašanja neprijatelja, se teško mogu tolerisati. Na primer: više puta se desilo da se neprijateljski vojnik zaglavi na vratima ili pored zida, što vrlo efikasno upropasti čitav doživljaj. Takođe, stekao sam utisak da je neprijatelj ponekad nadljudski precizan - dovoljno je da malčice provirite iza zaklona, pa da vam jedan jedini metak upućen sa kilometra udaljenosti prosvira glavu; što je mnogo, mnogo je... ('ajd da je imao snajper pa i da razumem, ali da sa



uzijem bude tako precizan - malo morgen). I kako ja sad da se borim protiv takvih vojničina? Povrh toga pojedini vojnici se iz čista mira zaglave, a onda kreće imitacija čuvenog Moon-walk-a a'la Majkl Džekson. Ovakvi propusti dovode do toga da je potencijalno zanimljiva ideja totalno obezvređena.

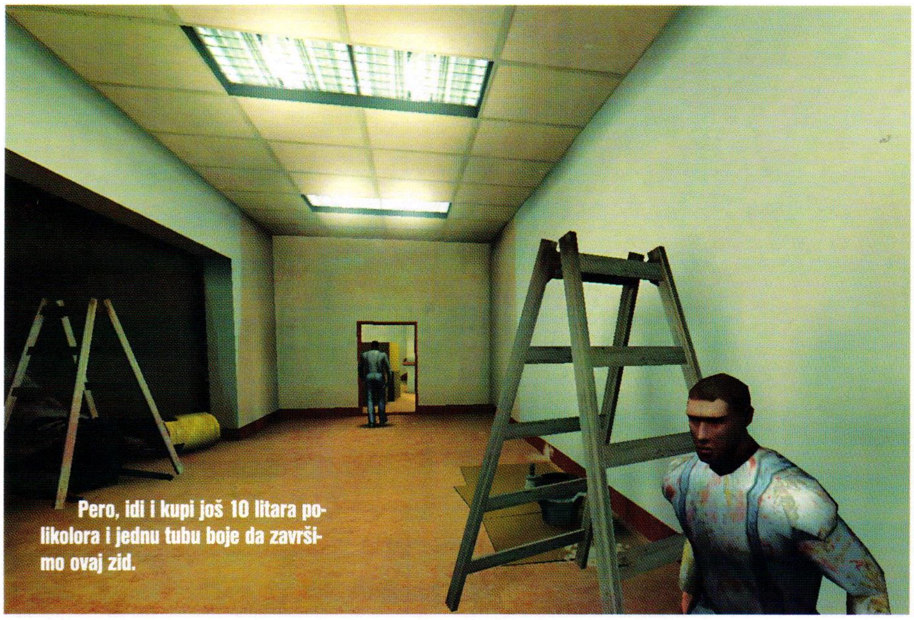
John Chaser će na raspolaganju imati solidan izbor oružja. Među njima su Beretta M12, Ingram M10, kao i Colt Commando i FAMAS. Ipak, gađanje neprijatelja bombama i minobacačem ponekad ne proizvodi željeni efekat - recimo, prema neprijatelju koji je okrenut leđima bacite bombu koja ubrzo eksplodira, a tip se jednostavno okrene i odšeta kao da se ništa nije desilo. Naravno, ovakve stvari u mnogome ometaju igranje, pa vam je na kraju svejedno da li se radi o neuravnoteženosti oružja ili traljavom programiranju.

Tokom igre možete koristiti i tzv. Adrenaline mod koji vam omogućava da se protiv neprijatelja borite u bullet-time režimu, (kao usporeni snimak). U ovom modu bićete mnogo precizniji i moći ćete efikasnije da izbegavate neprijateljske projektile. Lepo jeste, ali je već viđeno (Max Payne, Enter the Matrix, Will Rock, itd.)

Ni dizajn nivoa nije adekvatno odrađen, što značajno narušava atmosferu. Razlog za to možemo tražiti u velikom broju okruženja u zatvorenom prostoru kojima nije posvećena dovoljna pažnja. Većina prostorija je međusobno slična, a uz to su prepune tamnim ćoškovima i procepima koji često skrivaju izlaz ili prolaz. Ako je ovakav dizajn smišljen da intenzivira izazov, pogrešno je

■ Razvojni tim

Cauldron je slovački razvojni tim. Osnovan je 1996. godine u Bratislavi. Trenutno u kompaniji radi 44 zaposlenih i to u dva tima. Do sada su uradili: Quadrax, Spellcross, Battle Isles: The Andosia War i Chaser. Trenutno privode kraju igru Conan: The Barbarian.


Pero, idi i kupi još 10 litara polikolora i jednu tubu boje da završimo ovaj zid.

" SVI NEPRIJATELJSKI VOJNICI ĆE REAGOVATI MUNJEVITO, ODMAH POTEGNUTI ORUŽJE I NIKAD NEĆE BEZGLAVO JURIŠATI U SIGURNU SMRT."

■ Dodatni info

ORUŽANE GRUPE::

▶ Arctic Soldier - specijalne jedinice posebno obučene za dejstva po Sibiru. Specijalisti za borbu, sa i bez oružja. Imaju poseban termalni, električno grejani oklop, koji ih uz odlično poznavanje terena i veliku preciznost čini smrtonosnim suparnikom.

▶ Federal Army - u svoje jedinice primaju samo najbolje od najboljih. Višegodišnja obuka u logoru zatvorenog tipa od njih stvara profesionalne vojnike koji bez pogovora izvršavaju svako naređenje.

▶ MarsCorp - jedinice sastavljene od najboljeg što zemlja i Mars mogu da ponude. Glavni logor za obuku im se nalazi u dubini Marsa ispod površine tla na njegovom južnom polu, gde se u neljudskim uslovima proizvode "mašine" za borbu u bilo kojim uslovima.

▶ Exoskeleton - uslovno rečeno vojnik, sa nadimkom živi tenk. Opremljen teškim mitraljezom Tuz 42 i bacačem raketa S12, uz svoje nadljudske sposobnosti i titanijumski oklop Exoskeleton predstavlja strah i trepet. Po najnovijim vestima u planu je varijanta ovog vojnika koji može da leti, što će ga učiniti još opasnijim.

▶ MCMU komandos - da bi neki vojnik postao deo ovih jedinica određeni delovi njegovog tela moraju biti zamenjeni kibernetskim implantima. Jedan od najčešćih je kibernetsko oko koje im omogućava da vide po noći, kao i da registruju objekat na osnovu njegovog termalnog zračenja. Zbog zamene regularnih organa veštačkim imaju određene beneficije u društvu, odnosno ne potpadaju pod ruku zakona. Ovo je i jedan od glavnih razloga što se sve više ljudi odlučuje da im pristupi.

implementiran - posledica lošeg proračuna su igrači koji se vrte u krug nadajući se da će slučajno naleteti na prolaz, otvor na tlu, pa čak i vrata. Tek da naglasim da se ovo ne odnosi baš na svaki nivo u igri. Pojedini nivoi na otvorenom su odlično dizajnirani, pa će vas umesto juriša u Quake3 fazonu, primorati da se orijentišete na taktički pristup.

Grafika je, bez obzira na pojedine lepe svetlosne efekte (koji su daleko od nivoa Splinter Cell-a), mogla da bude i bolja. Animacija je solidna i u skladu je sa fizičkim zakonima, što se najbolje vidi kada neprijatelja gađate bombom ili minobacačem - eksplozija ga uz lomljavu stakla od prozora odbacuje unazad kreirajući prilično realnu scenu. Animacija vode takođe zaslužuje pohvalu; zapucajte po vodi pa ćete videti kako se stvaraju mali talasi koji se koncentrično šire. CloakNT engine izgleda ne može mnogo da pruži kada se radi o eksplozijama, partikl efektima i sličnim vizuelnim vratolomijama. Neobično je da igra još uvek ima dosta tehničkih propusta koji su postojali i u beta verziji. Tako je jednom prilikom glavni lik prošao kroz zid, zatim pao u beskraj svemira i poginuo?!? Nije se dešavalo često, ali kad se dogodi efikasno ubija volju za igranjem. Na sve to možete dodati i regularno zakucavanje na desktop.

Zvuk i zvučni efekti su objektivno gledajući korektni i fino ulaze u uvo; nije tu ništa spektakularno, ali ipak dobro zvuči.

Chaser igračima nudi standardne multiplayer modove Team Deathmatch, CTF i modove u kojima imate precizno određen zadatak (morate lansirati raketu, onesposobiti je, uništi sve neprijateljske vojnike, itd.). Sve u svemu ume da bude

Svuda sam je tražio, maska dalekog Tutankamonovog rođaka je najzad moja.

A rekoše da je ovo neprobojno staklo...

zanimljivo, mada su naslovi poput UT2003, CS i Battlefield 1942 daleko uzbudljiviji.

Kad se sve sabere i oduzme, Chaser u žanr definitivno ne unosi ništa novo. Priča je u određenoj meri interesantna i može vas držati neko vreme. Grafika ne briljira i mada ima pojedinih svetlih momenata, oseća se nedostatak nekih elemenata koji su danas postali standard. Na žalost gomila tehničkih propusta uz neadekvatnu AI rutinu ovoj igri daju male šanse da preživi zimu na igračkom tržištu.

Uroš Pavlović

■ Ocena

PLUS Dobra dinamika, zanimljiva priča, poneki vizuelni efekti.

MINUS Izgleda zastarelo, česta zakucavanja na desktop i AI pun rupa, nedosledan dizajn nivoa.

BAGOVITOST Puna bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® OK **59%**

BATTLEFIELD 1942: Secret Weapons of World War II

Ma kakav Diablo, Porše, Ferari, koliko ljudi može da se pohvali da je vozilo Sturmtiger

Kako se najkrvaviji svetski sukob u istoriji, drugi svetski rat, približavao 1944. godini Hitleru i njegovoj nacističkoj klapi postalo je jasno da je poraz svakim danom sve bliži, te da će im za eventualni preokret toka rata trebati mnogo moćnije i savršenije oružje. Tokom druge polovine drugog svetskog rata najveći naučnici nacističke Nemačke, predvođeni legendarnim Verner-om von Braun-om, su konstruisanjem prve balističke rakete V-2 (Fau 2) pomerili granice modernog ratovanja. Prve V-2 rakete su razarale London unoseći zebnju i strah među vodeće oficire savezničkih snaga. Te 1944. godine poleteo je i prvi nemački mlazni lovac. Međutim, ove razorne "igračke" su prekasno stupile na ratnu pozornicu, tako da rakete V-2 i V-3 kao i usavršeni avioni nisu imali bitan uticaj na ishod rata, svakako ne onakav kakav bi imali da su upotrebljeni dve godine ranije. Pa ipak sama verovatnoća da je ovakav destruktivni potencijal mogao biti upotrebljen u drugom svetskom ratu još uvek zaokuplja i istoričare i vojne stručnjake. Imajući to na umu ne treba da čudi što je DICE pomislio da bi svi ovi fantastični prototipovi oružja bili idealna podloga za pravljene skupa dodatnih misija za njihov Battlefield 1942 serijal. I nisu se prevarili.

■ Game info

IZDAVAČ Electronic Arts
RAZVOJNI TIM Digital Illusions
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.battlefield1942.ea.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 500MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Kao skup dodatnih misija Secret Weapon od WWII donosi pregršt novog sadržaja. Naglasak je logično na oružju koje su Nacisti i saveznici pripremali u najvećoj tajnosti, tu je i osam novih mapa, kao i dugo očekivanih koncept okršaja u kojima su ciljevi malo preciznije definisani od klasičnih zadataka tipa- pobij sve i zauzmi ključne tačke. Naime igrači će, da bi dobili bitku, morati da (pobiju sve i) ispune određene ciljeve poput uništavanja neprijateljskih tajnih postrojenja za izradu oružja, ubacivanja eksploziva u tri ventilaciona otvora, uništenja raketnog silosa, itd.

U igri se ukupno pojavljuje šesnaest novih, prototip vozila, među kojima su najzanimljiviji HortonHO 229 "Flying Wing", Sherman tank sa T-34 Calliope bacačem raketa, T95/T28 super teški tenk, Sturmtiger, američki lovac AW-52, Wasserfall navođen protiv-raketni projektil, Natter - avion na raketni pogon, itd. Sva ova vozila su neverovatno zanimljiva i najblaže rečeno neobična za svoje doba nastanka. Na primer, Sherman tenk sa T-34 raketnim bacačem je izuzetno razarajuće oklopno vozilo. T-34 raketni bacač mnogo podseća na čuvenu rusku Kaćušu koja je svojom baražnom vatrom sejala teror među nemačkim jedinicama na istočnom frontu. Naciji, s druge strane imaju Sturmtiger. Jednistven spoj modifikovane šasije i oklopa Tiger tenka sa montiranim mornaričkim topom kratke cevi velikog kalibra, je od Sturmtiger-a načinio najmoćnije oklopno vozilo u svojoj klasi. Bez obzira što je na neki način bio ograničen malom količinom municije koju je mogao da ponese, ovaj tenk je bio neverovatno efikasno sredstvo za tamanjenje pešadije i svođenje neprijateljskog voznog parka na gomilu otpada pogodnog za reciklažu. Upravljanje Sturmtiger-om je prilično teško jer se njegova pokretna kupola jedva pomera, ali kada se dočepate topa svojim trupama možete pružiti izuzetno efikasnu vatrenu podršku.

Jedan od zanimljivijih dodataka igri su

" AVION OVDE IMA MNOGO VEĆU ULOGU NEGO ŠTO JE TO BILO U ORIGINALNOM BATTLEFIELD-U ILI U DODATNIM MISIJAMA ROAD TO ROME, ŠTO SE UOSTALOM MOŽE ZAKLJUČITI I PO MAPAMA."

Dodatni info

NOVA VOZILA:

▶ Ho229 Flying Wing - Postoje neke nedoumice oko označavanja ovog aviona, pa se može pojaviti i kao Go229 (trebalo je da ga radi fabrika Gothar, ali ga je proizvodila fabrika Horten - odatle Ho). Ho229 je bio zamišljen kao lovac bombarder velikog dometa i bio je opremljen sa četiri Mk 108 topa (30mm) i dve bombe teške po 1.000kg. Imao je dobre manevarske sposobnosti, dolet od skoro 3.300km, a maksimalna brzina mu je bila bliska brzini zvuka. Najzanimljivije od svega je da su vrlo brzo posle prvog leta 1945. godine saveznici razrušili fabriku i na celu priču stavili tačku.

▶ XF-85 Goblin - Smatra se najmanjim mlaznim lovcem ikada napravljenim. Predviđen je da se na zadatku nalazi u utrobi velikog bombardera B-36, a onda po potrebi poleti sopstvenim pogonom. Bio je opremljen sa četiri topa. Nažalost, leteo je samo u nekoliko test misija, a od celokupnog koncepta se odustalo uvođenjem dopunjavanja goriva u letu.

▶ Ba349 Natter - Ovaj mali avion je 1939. godine osmislio Werner von Braun, a u delo sproveo Erich Bachem. Pogoni ga manji raketni motor, a na poletanju ima pomoć od četiri dodatna raketna booster motora. Bio je predviđen da se kratkim zadržavanjem u letu nameri na neprijateljske letilice ispaljujući svoje 24 nenavođene rakete i da se brzo skloni iz frke. Posle izvršenog zadatka od celog aviona čuvao se samo raketni motor, a konstrukcija se bacala. Prvi test pilot na ovom avionu je poginuo, a pre nego što je Ba349 Natter uspeo da izvrši prvi napad na saveznike, celo istraživačko područje je bilo uništeno, zajedno sa svim primercima aviona.

▶ Armstrong Whitworth AW-52 - Dizajnirao ga je Britanac John Loyd i bio je zamišljen i kao civilni i kao vojni avion. Karakterističan je po specifičnom dizajnu krila po kome su i gornjaka i donjaka (gornja i donja ivica krila) iste zakrivljenosti, a napadna ivica je tanja, što smanjuje otpor. AW-52 je pak najpoznatiji po tome što je iz njega 1949. bilo izvedeno prvo (uspešno) katapultiranje pilota na teritoriji Velike Britanije.

Douglas C-47 - Poznat pod imenom "Gooney Bird" je najverovatnije najmanje zanimljivo pojačanje u ovim dodatnim misijama. Ali njegova uloga je obrnuto proporcionalna njegovoj zanimljivosti, s obzirom da ih je u Drugom svetskom ratu bilo korišteno ravno 9.436 komada. Transportni avion C-47 je izveden od putničkog aviona DC-3, a neki su bili opremljeni i topovima od 105mm koji su efikasno uništavali i tenkove. U ovim misijama on služi kao pokretno mesto za oživljavanje (spawn point).

▶ Sturmtiger - Ovaj tenk neobičnog izgleda i sa vrlo kratkom cevi je bio dizajniran kao podrška pešadiji u uličnim borbama za Staljingrad. U tu svrhu je modifikovan Tiger tenk, tako što mu je stavljena kratka cev kalibra 380mm. Tako "sređen" mogao je da dobaci do 6.000m i da probije betonski zid preko dva metra debljine. U borbama je vrlo malo korišćen, prvenstveno '44. u Varšavi i pokazao se kao smrtonosan, jer je pomoću dva projektila mogao da sruši omanju zgradu.

i supersonični mlazni lovci. Ako ste kojim slučajem upoznati sa Desert Combat modom onda će vam manje-više biti jasno kako to izgleda pilotirati mlaznjakom u Battlefield-u. Sve u svemu i mali avioni na raketni pogon (kojima prilično lako manevrišete), a i elegantni veliki bombarderi predstavljaju odličan dodatak igri. Povrh toga DICE je u igru ubacio i velike transportne avione kojima svoje trupe možete ubacivati iza neprijateljskih linija i izvoditi najrazličitije diverzije.

Shvativši da su pronašli zlatnu koku, programeri su u ovom skupu dodatnih misija maksimalno potencirali korišćenje vazduhoplova. Avion ovde ima mnogo veću ulogu nego što je to bilo u originalnom Battlefield-u ili u dodatnim misijama Road to Rome, što se uostalom može zaključiti i po mapama. Kao prvo uglavnom su sve veće nego dosadašnje Battlefield mape, bar po mom utisku, pa je tako savlađivanje distanci avionom mnogo praktičnije nego pešačenje. Na nekim mapama čak hteli ne hteli morate da se ukrcate u avion ili da pilotirate njime. Jedna od takvih je Mimoyecques (Nemci su skoro završili izgradnju postrojenja za V-3 raketu na samoj francuskoj obali, što je idealna lokacija za gađanje engleske teritorije. Vaš zadatak je da uništite V-3 kompleks pre nego postane operativan, pa ćete kao saveznik morate da krenete u ofanzivu). Američke snage imaju značajnu prednost u vazduhu, dok su Nemci temeljno utvrđeni s druge strane Lamanš kanala. Glavna snaga Nemaca leži u moćnom protiv avionskom oklopnom vozilu Flakpanzer (kombinacija šasije na šasiju T-38 tenka i protiv-avionski top kalibra 37mm) strahu i trepetu za avione. Kako bi se borili protiv njega saveznici su imali Armstrong Whitworth AW-52, jedinstveni prototip letilice opremljene bombama i projektilima. Doduše potrebno je malo vremena da se naviknete na njenu veličinu i brzinu, ali kada pohvatate konce bićete spremni da sejete pustoš po neprijateljskim jedinicama. Takođe, na ovoj mapi se odlično uočava uravnoteženost svih vozila; nijedna od strana nema izrazitu prednost, pa ako vam se neko vozilo i učini značajno jačim od ostalih, znajte da vas na suprotnoj strani sigurno čeka nešto slično.

Pored spomenute mape u igri se nalaze i: The Eagle's Nest, Essen, Gothic Line, Peenemunde, Telemark Research Base, Kbelly Airfield i Hellendoorn. Meni su se lično najviše dopale The Eagle's Nest i Hellendoorn. Da bi pobedili i na jednoj i na drugoj mapi, morate zaposednuti sve

" IGRAČI ĆE, DA BI DOBILI BITKU, MORATI DA (POBIJU SVE I) ISPUNE ODREĐENE CILJEVE POPUT UNIŠTAVANJA NEPRIJATELJSKIH TAJNIH POSTROJENJA ZA IZRADU ORUŽJA, UBACIVANJA EKSPLOZIVA U TRI VENTILACIONA OTVORA, UNIŠTENJA RAKETNOG SILOSA, ITD. "

Ultra moderan ulaz u novotvorenu zgradu Gamer-a uglu... Tu je i neizbežni stražar koji nas štiti od obožavateljki.

" U IGRI SE UKUPNO POJAVLJUJE ŠESNAEST NOVIH, PROTOTIP VOZILA, MEĐU KOJIMA SU NAJZANIMLJIVIJI HORTONHO 229 "FLYING WING", SHERMAN TANK SA T-34 CALLIOPE BACAČEM RAKETA..."

" U BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II POJAVLJUJE SE SEDAM NOVIH ORUŽJA."

lokacije za sponovanje. Obe mape imaju odlično locirane mostove i još neka druga uska grla, što će rezultirati vrlo intenzivnim okršajima. Na The Eagle's Nest mapi savezničke trupe treba da osvoje nemačko uporište locirano na strateškoj koti, uzvišenju, ka kome vodi samo jedan krivudavi put i na njemu sa nalaze dva mosta. Kada ova ključna lokacija dospe u vaše ruke, Nemci su ti koji preuzimaju ofanzivu što podstiče dinamiku igre i čini je vrlo zabavnom.

U Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II pojavljuje se sedam novih oružja. Među njima su i nož koji služi za nečujno eliminisanje neprijatelja, Bren lagana mašinka, Auto 5 sačmara, kao i Mauser K98 sa dodatkom za bacanje bombi. Pored novih oružja imaćete prilike da vidite i dve nove jedinice: britanske komandose i nemačke elitne jedinice.

Na kraju, još jedna poslastica. U ovom skupu dodatnih misija moći ćete da isprobate i prototip raketnog ranca, tzv. rocket pack, koji vam omogućava da u isto vreme letite i da se borite. Ne samo da daje taktičku prednost u odnosu na neprijatelja, već omogućava i da se efikasnije krećete i da osvajate neprijateljske baze (pod uslovom da izbegavate njihovu vatru). Punjenje je ograničeno, ali se obnavlja i ako dobro tempirate "forsaž" moći ćete da izvodite brojne vratolomije.

Ko što iz teksta možete i zaključiti Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II donosi mnogo više nego što smo imali prilike da vidimo u dodatnim misijama Road to Rome. Činjenica da ove misije dolaze u paketu sa v1.45 pečom za igru, znači da će igrači imati za nijansu poboljšan fizički model, brojnije animacije i bolji zvuk, a da ne spominjem i manjak bagova u odnosu na prethodnike. Da bi igrali Secret Weapons of WWII, trebaće vam originalni Battlefield 1942, pa ako posedujete isti neka nebo bude granica.

■ Razvojni tim

Digital Illusions je švedska kompanija nastala u maju 1992. godine, a osnovali su je Fredrik, Andreas i Olof, tek svršeni srednjoškolci. Pošto su te godine na ECTS sajmu u Londonu prodali svoju prvu igru Pinball Dream (koja se još uvek smatra najboljom simulacijom flipera) angažuju ih razni producenti za rad na igrama za Amiga, Commodore, Sega Saturn, PC i PSX platforme. Na početku 2000. izdaju Rally Masters (trkačka simulacija 2001. po IGN-u), a iste godine potpisuju ugovor sa Electronic Arts-om i Microsoft-om (za Xbox). Godinu dana kasnije sa EA potpisuju veliki ugovor za igru Battlefield 1942, za PC i Xbox. Imaju predstavništvo u Kanadi. Evo nekoliko poznatijih DI naslova: Codename Eagle, Rally Masters, STCC, Shrek, Battlefield 1942. i dodatne misije The Road to Rome, EA Sports V8 Challenge, Nascar Heat. U razvoju su: Midtown Madness 3, Pryzm itd.

■ Dodatni info

ORUŽJA:

▶ Mauser K98 Grenade Rifle - dodate bacač bombi na standardnu pešadijsku pušku Mauser K98 i od običnog pešadinca dobili ste ubojitog vojnika. Opcija bacanja bombi vam može spasiti život u mnogim situacijama.

▶ Harley-Davidson sa mitraljezom - Ovaj čuveni motocikl, u varijanti sa prikolicom i montiranim mitraljezom mogao je da zada dosta problema neprijateljskoj pešadiji. Okretan i brz lako je mogao da eskivira neprijateljsku vatru. Mana mu je bila što nije bio oklopljen.

Gewehr 43 - ovaj novi model puške razvijen za vreme rata je bio popularno oružje među nemačkim vojnicima. Gewehr 43 je bio lakši i jednostavnije se punio od prethodnika Gewehr 41, a poluautomatska paljba i teleskopski nišan su bili standardni deo opreme, što su ga činili idealnim za snajperski napad.

▶ Fallschirmjager Gewahr 42 - omiljeno oružje nemačkih padobranaca. Posebno je razvijeno za njih i svi njegovi parametri odgovaraju specifičnoj poziciji u kojoj se nalaze padobranci prilikom desanta

▶ Bren light machine gun - ova laka mašinka je Čehoslovačkog porekla i bila je rasprostranjena kod engleske pešadije. Uvedena je u njihovu armiju 1937. godine, a bila je efikasna i protiv ljudstva i protiv aviona. Pouzdana, precizna i izdržljiva predstavljala je idealno oružje za bojno polje.

■ Ocena

PLUS Nekoliko odličnih mapa i originalnih prototipova oružja. Misije sa preciznim ciljevima. Novog sadržaja puna kapa.

MINUS Ako ste obožavalac serijala, onda minusa nema. Mape Telemark Research base i Kbelly Airfield mi nisu bile zanimljive.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **91%**

IZVANREDNO

VALVE VOLI PARU

Svi ste čuli za novi sistem STEAM sistem preuzimanja igara, zakrpa, ali i on-line igranja. Veoma lukav sistem kontrole igrača, nema šta. Budući da je sistem bio u beta fazi, ali je previše igrača poželelo da se priključi testiranju mogućnosti, da ne pominjemo one koji su što pre želeli da poseduju CS 1.6, Valve se našao "oparen", jer nisu predvideli toliki broj korisnika. Naravno, beta verzija ne samo da nije radila kako treba, nego je terala korisnike da skidaju 100mb nekorisnih fajlova koji su tu bili samo da bi proverili neke parametre protoka. U svakom slučaju, termini "beta" i "nije za obljavljivanj" su pobrkali lončiće i Valve je užurbano prešao u ozbiljnu fazu. Kako su brisali stare naloge i otvarali nove došlo je do početnog zagušenja i niza grešaka i bagova. Pa opet, trenutno, blizu pola milona (!!) ljudi koristi usluge Steam-a, a nekih 15.000 igra Counter Strike 1.6. Prilčno impozantno, nema šta. Kakve to veze ima sa nama, budući da vam je potreban originalan CD-key. Doduše, obećali su nekakav CD Steam za igraonice, ali nešto mi se čini da se to odnosi na specifične geograske dužine i širine. Ono što je posebno ljigavo u ovoj celoj Steam aferi je to što su podržani samo zvanični modovi.

http://csnation.counter-strike.net/articles.php/article_121/

http://www.steampowered.com

COUNTER STRIKE VER. 1.6 IZAŠLA

Dok ovo čitate, verovatno ste već saznali sve o najnovijoj verziji popularnog moda za Half-Life, ali za one sa jeftnijim ulaznicama i bez internet konekcije, da rezimiramo...

Igra može da se nabavi preko Steam servera, pod uslovom da posedujete originalni CD-key za HL. Domaći igrači su već počeli da daju tipične

srpske komentare u stilu "kiselog grožđa", i da kukaju. No, oni koji su igrali kažu da u načelu sve izgleda glatko i uglancano, kao da su malo radili na teksturama. Modeli kao da su doterani tako da cela igra zahteva malo više hardvera nego do sada. Imena oružja su ponovo izmišljena, ali to se da lako ispraviti downloadom jednog malenog .txt fajla. Pomama za ovom verzijom nekako me podseća na svaki prošli upgrade. Kao, ima nešto novo, onda svi kukaju da to novo i nije tako dobro, kao svi se drže stare vrzije i onda - puf, preko noći svi igraju 1.x verziju. U svakom slučaju evo jednog interesantnog šota:

www.cscentral.com

www.csnation.counter.strike-net

FAN SAJTOVI

Šta sve možeš u Srbiji kad (ni)si mrtav...

Reč "Fan", nastala je skraćenjem engleske reči fanatik. Ko su fanovi ? Dobro, jasno vam je, to su oni luckasti ljudi koji su opsednuti omiljenim pevačicama ili pevačima, glumcima, glumicama, muzičkom grupom i drugim vrstama Veoma Poznatih Likova (celebrity). Danas gotovo da svaka pojava ima svoje fanove. Tako su najpoznatiji fudbalski i drugi sportski zaluđenici. Prepoznajete njihove urlike, njihovu maniju nošenja dresova i njihov izbezumljeni pogled kada u sred utakmice nestane slika na TV-u. Nekada su se Fanovi oglašavali u "Politikinom Zabavniku" i magazinu "Tifo", seckali i lepili sličice svojih obožavanih, tapetirali sobu posterima zvezda, a danas su se modernizovali. Internet je postao njihov raj.

Sigurno ste ih već zapazili. Hiljade i hiljade slika Riki Martina u izazovnim pozama, stotine hiljada plastičnih osmeha plavušastih glumica, od Meg Rajan, do Džene Džejmson, milioni sajtova koji se zovu "Moj Hram posvećen...", "Moj Nezvanični sajt o...", "The Ultimativni sajt o...", jednom rečju - ni virusi, ni džank mejl nisu tako smorni kao fan sajtovi. Gotovo je zastrašujuće, kad shvatite koliko su životi tih idola pod lupom, kako se sakupljaju i najmanje mrvice njihove privatnosti i potom ispisuju na ekranima, neonski blještećim slovima. Neke od zvezda, navodno, sami prave svoje sajtove i čitaju vašu poštu. Posebno je tužno kada se na chat servisu zakaže sesija sa nekim omiljenim idolom. Tada "kobajagi" baš Arnold Stalone ili Liv Blanchet sede sa druge strane "žice" i brbljaju sa fanovima. Što se tiče naših prostora, iako su zvezdice naše estrade odavno probile medijsku blokadu i postavile svoje sajtove, moram priznati da mi je najdraži sajt Natase Bekvalac, http://www.natasa.co.yu, na kome je doskora bio veoma fin VPL sajt (trenutno u fazi redizajna).

Jedan ludi Kanađanin, Glen Gower sakupio je sve najodvratnije klasične fan sajtove na - http://www.ggower.com/fans. Neverovatno koliko ljudi mogu da budu opsednuti zvezdama, neverovatno koliko mogu da budu sitničavi, koliko vremena imaju na raspolaganju da se bave svakim prokletim detaljem. Ah, valjda ih zato i zovu fanaticima. Toliko o njima, a sada malo o tebi. Hajde, hajde ne pravi mi se tu blesav, provodiš dane i noći za kompjuterom, što u sobi, što u igraonici. Znamo mi dobro da si ti novi mutant iz porodice fanova, ti si - fan kompjuterskih igara! Hej, nije to tako ni loše, ja ne bih pisao ovaj tekst da nisam fanatik kao i ti.

Kompjuterski fanatici se rađaju veoma rano. Zahvaljujući ložačkoj propagandnoj mašineriji, dešava se da fan sajtovi nastaju i pre nego što se igra objavi. Diablo II, Operation Flashpoint, Arx Fatalis, Arcanum i mnoge druge igre top produkcije živi su dokaz. Čini se da i samim izdavačima odgovora što veći broj zaludnika i zaluđenika, budući da mnoge firme zapravo podržavaju fan sajtove. Mogu da ih razumem, budući da baš ovi sajtovi prave besplatnu reklamu za njihov proizvod, proizvode frku i pripremaju teren za čas kada će se igra pojaviti u radnjama. Mnogi zvanični sajtovi citiraju fan sajtove, organizuju takmičenje za najbolje, a neki drugi jednostavno nude Official Fan Site Kit. U prevodu, to je paket od nekih 3-10 MB u koji je spakovano sve ono što vam treba da kvalitetno i verno ukrasite svoje remek-delo od sajta. Baneri, wallpaperi, ikonice i dugmići, sve u "fazonu" omiljene igre, više su nego korisni ako ste se nameračili da osnujete sajt ovakvog tipa. Ponekad kompanija velikodušno objavi i .wav ili .mp3, kao i sličice ekrana iz igre, a sve se to taloži na sajtu jednog fana.

Započeti projekat fan sajta i nije preterano komplikovano. Dovoljno je da skinete dotični "Kit", ili u nedostatku is-

tog, opljačkate zvanični sajt za sve fine detalje koji su vam potrebni. Sledeće što vam treba je prostor, koji i dalje možete lako pronaći na nekim od "delimo džabe prostor"- servisa kao što su Fortunecity.com, Geocities.com, 20megsfree.com, Tripod.com i mnogi drugi. Sledeći korak je malko zahtevniji. Naime, potrebno je kreirati makar jednu stranicu nekakvog Fan sadržaja. Recimo, kao pozadinu stavite neki jak wallpaper, naslove uradite od velikog natpisa imena omiljene igre, i onda kao napišete da vi mnogo volite tu igru, itd. Ovaj deo obično i najviše "štuca", budući da pravi Fan sajt mora da ima sledeće elemente:

Vesti - gde će se nalaziti sve one glasine i novosti vezane za vašu omiljenu igru. Iako je prave vesti teško nabaviti, možete se okoristiti vestima sa nekog gaming sajta.

Info - gde će svi oni neprosvećeni imati mogućnost da se upoznaju sa svim onim "cool" stvarima koje vaša igra poseduje, sa svim brojkama, statistikama, tj. vašim malim opisom dotične igre.

Detalje - kao što su vodič kroz igru, saveti za najbolje poteze/strategije, diskusije, članci o igri i oko igre, priče i sav drugi materijal.

Forum - ah, naravno, kakav je to fan sajt bez nepreglednih i nerazumljivih foruma na kojima postuju raznorazni DeathWalker-i, BraveChickens, AntiPaladin-i i ostali lokalni mudraci.

Download - sekcija sa koje će i drugi fanovi koji posete vaš sajt, moći da skinu muziku, slike, programe, zakrpe, editore i sve ostalo što prati jednu igru.

Ako vas ovo nije obeshrabrilo, da pređemo na sledeći korak. Da bi ljudi uopšte znali za vas valja prezentaciju nekako oglasiti, pogotovo ako je adresa sajta dugačka i nerazumljiva. Pokušajte da se priključite web-ringu koji će onda umesto vas da radi odgovarajuću reklamu. Možete ostaviti svoju adresu na prigodnom forumu (pazite da vas ne ukinu kao spamera), ili se prijaviti u neku od fan-organizacija, kao što su Fansites.com, Fan-Sites.org ili E-fanguide.com. Mudra investicija bi bila i registrovanje domena, kao i postavka vašeg remek-dela na nekom ozbiljnijem serveru. Domaći provajderi uglavnom povoljno nude hostovanje i registraciju, tako da za manje od 50 eura možete da imate kompletan profesionalni paket spreman za upotrebu.

Retke su igre koje ostaju za sva vremena. Svedoci smo istorije kompjuterskih igara koja se osipa, sve je manje onih igara za koje bi ljudi ginuli. Igre bez multiplay podrške, samo su prolazna zabava koja bledi do sledećeg nastavka. Fanovi su ti koji čuvaju uspomenu, koji se vrednim igrama vraćaju iznova i iznova. Oni imaju moć da nastave legendu. Igre Riven i Myst bile su, prošle ali nisu pale u zaborav. Zahvaljujući velikom broju ljubitelja i odličnih, visoko kvalitetnih fan sajtova, kompanija je odlučila da

ŠTA JE TO M4A1 MAVERICK?

To je samo još jedna od CS 1.6 gluposti. Naime, iz nekog razloga promenili su imena puškama i pištoljima. Kome bude trebalo nek skine titles.txt.

XBOX - MALI ZELENI

Evo jednog kurioziteta. Counter Strike izašao je u verziji za Xbox, a imaće 20 mapa, od kojih će 13 biti najpopularnije PC mape, a 7 će biti "pop-tuno nove", što verovatno znači da će biti ubačene iz Counter Strike: Contidion Zero - igre koja će biti prepakovani CS za single player. Vlasnici Xboxa, moći će da se umreže preko System Link-a ili Xbox Live. Kako u igri neće postojati misije, već je to skup mapa sa botovima, igrači će moći da se oprobaju u kooperativnom modu.
http://www.cpleurope.com

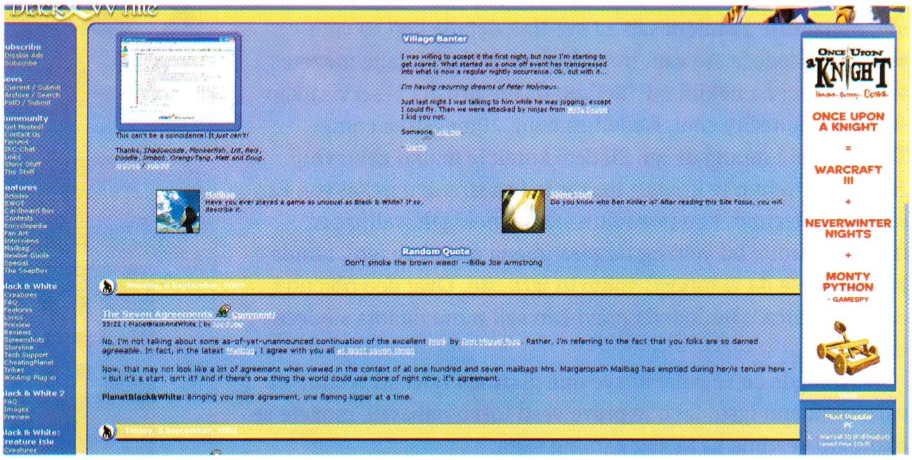
TO RIOT OR NOT TO RIOT?

CAL je poznata counterstrike liga koja kreće za koju nedelju sa radom (ups, možda je već i počela dok vi ovo čitate). UGS je severnoamerička CS liga, koja koristi maxrounds 15 (CAL koristi maxrounds 12). U pogledu novog dodatka za CT, riot shield-a podigla se poprilična frka. U pitanju je štit iz kompleta za suzbijanje demonstracija koji donosi dodatnu zaštitu. Ukinut je zbog toga što su igrači pronašli bag koji im je omogućio da pucaju na teroriste (pardon, nacionaliste) dok se kriju iza njega. Iako mi deluje prilično moguće, ovo donosi preveliku korist kontrašima. U svakom slučaju, CAL je odobrila korištenje štita, a UGS liga ga je zabranila i to je konačna presuda u "Operaciji Štit". CAL se takođe nada da će bag biti ispravljen kad Steam sistem bude bio pušten u pogon.

http://www.caleague.com
http://www.ugsleague.com

DOD 1.0

Day of Defeat, poznati Half-Life mod za Drugi svetski rat, konačno je postao zvanično podržana modifikacija i kao takva može da se kupi u kompletu ili dobije preko Steam-a. Verzija 1.0 predstavlja igru ispoliranu i doteranu iz beta izdanja, a sprecifičnost tematike kao i timski rad privlači dosta igrača kod nas i u svetu. Pored uobičajenih klasa i oružja, tu su i tzv. padobranske mape na kojima nema respawn-a, ako vas ubiju, to je kraj priče. Naravno za tu priliku oblačite skin padobranca a tu su i dve nove puce i dva nova noža za hrabre komandose. Braća rusi nisu podržani u zvaničnoj verziji igre ali njihove skinove možete naći na Mreži. Pogledajte i ovaj vodič za DoD i biće vam jasnije zašto je ovaj mod sve popularniji.
http://www.panethalflife.com



izda fenomenalni Myst III i tako su sami igrači bili ti koji su produžili "lozu" omiljene igre. Međutim, potrebna je velika energija i ljubav da bi se kroz vreme, legenda održavala u životu. Možda će vama naslovi biti malo poznati, ali Arena, Daggerfall i BattleSpire prethodnica su Morrowind-u. Sve prednosti i mane ovih prastarih igara, odavno su verni fanovi analizirali, secirali i objavili na Internetu. Umesto da se žalite na nedostatak igara, bolje obiđite ta svetilišta na Mreži i uverite se da iako odavno zastarele i izvan prometa, legende mogu i dalje da konkurišu po pitanju zabavnosti, priče, a u vremenu reciklaže ideja, shvatićete koliko su vaše muke sa omiljenom najnovijom hiper-igrom, zapravo stari problem.

Za razliku od single-player igara, mulitplayer igre su kao poručene za ovaj vid obožavanja. Još od prvog Doom-a i Quake-a, ljudi se lože na igre u kojima mogu da se bore u timovima, protiv drugih živih igrača. Multiplay igre su vitalnije i duže žive, upravo zahvaljujući fanovima koji se okupljaju, igraju, sazivaju turnire i množe sajtove. Groznica zvana Counter-Strike, i dalje trese planetu, uzimajući i ljudske žrtve (fanatici u Koreji koji su umrli od previše igranja). Logično je da svaka igra koja dosegne toliku popularnost ima veliki broj fan-sajtova. Ovakve igre su veoma interesantne za fanove iz još jednog aspekta a to je mod-making. U redovnom repertoaru sajtova ovako popularnih MP igara, su nove mape, alati za izradu novih mapa, novi modovi (podvarijante, verzije originalne igre). Značajan primer da aktivnosti fanova može pkrenuti svet je i sam Counter Strike, koji je nastao kao modifikacija Half Life-a i potom zadobio sopstvenu slavu koja je prevazišla HL. Ako pogledate sekciju "Hosted Sites" na bilo kom od većih fan sajtova, videćete odlične specijalizovane podsajtove. Tako na primer pored svih informacija koje dobijate na glavnom sajtu, možete da zavirite u radionicu fanatika koji su se opredelili za modeliranje oružja, vozila, skinova za igrače itd.

Pokretanje fan sajta može i da se isplati. Ukoliko se dobrano potrudite, uredno ažurirate sajt i prevedete ga na neki od svetskih jezika (mislim na Engleski, a ne Svahili), postoji verovatnoća da će ljudi početi da dolaze, a izdavači da vas primete. Sajt počinje da se širi, primate i saradnike, počinju da vam kaplju parice od banera i reklama drugih koji žele da se kod vas oglase. Ako imate dobar zamah, možda se vaše rubrike i prošire, dobiju na značaju kod igrača i od skromnog sajta jednog zaluđenika postajete pravi gaming sajt. Vremenom ćete stupiti u kontakt sa živim legendama industrije igara i videti da su mnogi od njih stvarno "cool" tipovi. Bićete u prilici da dolazite do (relativno) ekskluzivnog materijala, tako da se može primetiti da za razliku od fanova nekih drugih pojava i ličnosti, fanovi kompjuterskih igara zapravo imaju realnu mogućnost da ostvare svoje snove. Mogu da utiču na industriju, mogu da stupe sa njom u pravi kontakt, a podržavajući se međusobno, pokazuju rečito koliko određena igra zaista vredi. Već je izvikan, primer Blizzarda kojeg muči legije fanatika StarCrafta, igre koja je više nego nadživela rokovima trajanja sa ambalaže. Stiče se utisak da ih pomalo i nervira slava jedne obične 2D RTS koju igraju milioni širom sveta. Igra je zvanično toliko malo podržana, da bez fanova i njihove požrtvovanosti ne bi ni bilo globalne lige i drugih prednosti koje uživaju hiperpopularne igre kao što su Counter Strike ili Battlefield. Mnogi igrački sajtovi rade po principu "od fanova za fanove", na mnogima se daje prostor za objavljivanje iskustava igrača, a u svakom slučaju kritika obožavalaca je uvek oštra i neprikosnovena. U krajnjoj liniji, fanovi to smo vi i ja, osobe zbog kojih su igre i pravljenje.

■ VESTI

Nemojte lopte k'o Boga vas molim

Nekada vrlo poznati i uticajni holandski fudbalski klub FC Twente, koji se i dalje takmiči u prvoj holandskoj ligi uz nešto manje uspeha (trenutno je na 15. mestu nacionalnog šampionata), je zbog finansijskih teškoća došao u situaciju da mu svaka izgubljena lopta teško pada. Ovde se naravno misli na lopte koje tokom utakmice odlete u gledalište, a koje verni navijači neće da vrate na teren. Svaka izgubljena fudbalska lopta olakšava kasu kluba za 125 evra, što je očigledno postalo prava noćna mora, pa je uprava kluba rešila da se navijačima obrati javno i da ih zamoli da ne "drpišu" lopte. Naši klubovi ovakvih problema nemaju jer su im tribine uglavnom prazne.

■ VESTI

Može striptiz ako si dobar đak

Jedna kanadska kompanija koja u vlasništvu ima klubove sa striptizetama (i ženskog i muškog pola) je odlučila da privuče nove "mlade" snage, tako što je omogućila devojkama (dobro de, i mladićima) da se za više nego adekvatnu naknadu, iskažu u poslu striptizete. Jedini uslovom jeste da u školi ne smeju da imaju nijednu ocenu manju od četvorke (4). Firma je uspešnim kandidatima koji su spremni da rade kompletnu smenu odlučila da pored regularne zarade koju dobijaju za igranje, plati i neku vrstu stipendije u visini do 2,000 dolara godišnje. Pored studenata koji su oduševljeni idejom i spremni da se razgolite ima i onih koji smatraju da je motiv koji se krije iza ovog gesta sasvim druge prirode i pozivaju borce za ljudska prava da se pozabave time. Šta mislite kakvo bi interesovanje bilo kod nas?

CPL UVODI HALO

U saradnji sa Microsoft Game Studios, Bungie Studios i Gearbox Software, CPL je odlučio da Halo za Windows uljuči u svoju 2004 sezonu. Odabran je Assault verzija CTF moda. Radi se o jednom timu koji brani bazu i zastavicu, a drugi tim napada. Posle određenog vremena uloge se menjaju i najbolji tim je onaj koji se uspešno brani ali i uspešno napada.
http://www.cpleurope.com

WCG KVALIFIKACIJE

Kvalifikacioni turniri za BW i WC3 u Italiji su zavrseni.Prvi i drugi takmicar su obezbedili ucesce na WCG-u u Koreji.Rezultati:
Brood War
1st place: SoL.Cafone
2nd place: SoL.Chobo
3d place: K)Cloud.
4th place: aNc.Margarita
Warcraft III
1st place: SoL.Mimmox
2nd place: SoL.Godzilla
3th place: LeGenD[Bw]
4h place: aNc.iAmNew
U Meksiku je takodje zavrsen kvalifikacioni BW turnir.LG)Blast vec drugu godinu zaredom putuje u Koreju.
1st.- LG)Blast
2nd.- R!ampage
3rd.- LG)Envy

■ VESTI

Slušalice iz XIX veka

Nedavno se na aukciji u Edinburgu pojavio vrlo neobičan predmet. U pitanju je medicinsko pomagalo koje nagluvim osobama pomaže da bolje čuju, a u narodu je poznato kao "truba". Međutim, ova "truba" iz viktorijanskog perioda je nešto veća i glomaznija nego što je to uobičajeno. S obzirom na njen izgled aukcionari

nisu mogli sa sigurnošću da kažu ko je bio njen vlasnik - plemstvo... možda, ali ovako glomazne (i ružne) niko ko je držao do sebe sigurno ne bi stavio na glavu. Običan narod verovatno nije imao novca da priušti ovako naprednu stvarčicu. Poseban kuriozitet je to što je ovo pomagalo izgleda napravljeno po narudžbini i da je onaj koji ih je tražio sam i dizajnirao. Zaista izgleda ju vrlo neobično.

UNREAL TOURNAMENT NIJE MRTAV...

Naprotiv! U velikoj nagradnoj igri nVidie, učestvovalo je 167, 717 igrača koji su se jurcali po 4,637 mapa na 4755 servera, odigravši 865, 575 mečeva u toku 384, 458 igračkih sati. Osim toga sprema se i UT 2004, a kako to

sve izgleda možete da vidite. Kažu da će osim toga što izgleda neviđeno dobro, igra doneti dovoljno novih unapređenja da može da zasluži samostalno ime, umesto da bude samo zakrpa. Ni UT2003 se ne predaje, a verni fanovi nastavljaju da ga dorađuju.
http://2003stats.epicgames.com

BATTLEFIELD 1942 - SECRET WEAPONS

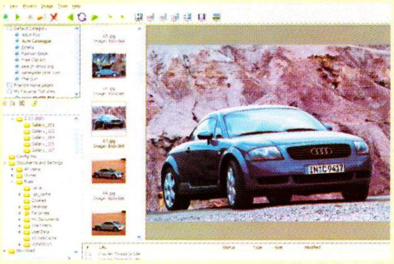
Battlefield1942 preko noći je inficirao igrače i sada se neprekidno igraju mečevi, formiraju klanovi, prave mape i modifikacije. Eto, već je izašao i zvanični dodatak Secret Weapons. U pitanju su nove mape, od Praga do Norveške, novi ciljevi misija i naravno tajno oružje. U igru su ušle sve one luckaste naprave koje su Saveznici i Osovina planirali kao ultimativno oružje. Tu su krilo-bombarderi u stilu današnjeg F-117, supertajni lovci na mlazni pogon, superteški tenkovi, Tigar sa brodskim topom (!), Auto 5 sačmara, Mauzerov bacač granata, kao i nenadmašivi raketni ranac za Naciste!! Na serveru ima oko 3000 igrača koji se igraju baš ove verzije BF-a

MODMANIJA ZA BATTLEFIELD 42

Svi prave mod mape za Battlefield. Ispostavilo se da je ova igra moćna multiplejer platforma i da se relativno lako može konstruisati čitava nova igra. Poznate i nepoznate modmejker grupe traže crtače, dizajnere, modelare. Neke od manje poznatih modifikacija koje obećavaju su:
D-day mod - koji se bavi iskrcavanjem u Normandiji. Iako je ovaj sukob već pokriven, kreatori su insistirali na brzini i realističnosti igre, tako da su se bacili na posao. Planiraju da naprave i druge desantne misije kao što su iskrcavanje u Africi, na Siciliji i drugo.
Black Hawk mode - koji se bavi događajima u Somaliji. Mod je tek počeo da se razvija, ali za sada izgleda sjajno.
http://www.bf1942files.com

Picture Ripper 3.2

Ako želite da skidate filmove, MP3, ZIP i EXE fajlove sa Interneta u jednom potezu, Picture Ripper je pravi program za vas. Jednostavno prekopirate sve adrese koje vas zanimaju i program će poskidati sve što vam treba. Zanimljivo je da pomoću njega

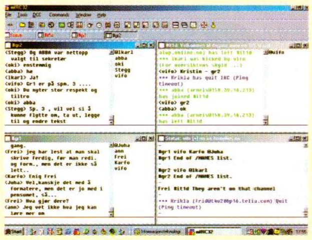


možete ući i na sajtove zaštićene lozinkama. Podržava sve popularne foto i video formate. Shareware je ograničen na 30 dana.
http://pictureripper.com

SHAREWARE >> 1.29MB

mIRC 6.1

Najpoznatiji i po mnogima najbolji Internet Relay Chat (IRC) klijent je stigao do nove verzije. U svako vreme najveća IRC mreža može imati i po 40,000 pretplatnika, pa pronalaženje srodne duše sa interesovanjima i pogledima na svet



sličnim vašim, uglavnom neće biti problematično. mIRC podržava četovanje (izgleda da su naši partizani bili među prvim korisnicima mIRC-a) i razmenu fajlova na nekoliko različitih kanala istovremeno. Svojom sveobuhvatnošću i kompleksnošću mIRC možda nije za početnike, ali ako se naviknete na njega nećete ga menjati
http://www.maximumsoft.com/

SHAREWARE >> 1.17MB

Dial-up Optimiser 1.0

Svi znamo koliko loša Internet veza može da smori. Česte blokade protoka i pucanje download-a kada najmanje očekujete samo su neki od simptoma da je krajnje vreme da optimizacijom dial-up veze ubrzate rad na Internetu i sebe poštedite nerviranja. Dial-up Optimiser je još jedan od brojnih programa koji pomaže pri ovom, ni malo jednostavnom zahvatu, ali je karakterističan po tome što u sebi sadrži kombinacije podešavanja koje su se tokom intenzivnog beta testiranja pokazale kao najefikasnije
http://home.iprimus.com.au/stillwaters1/Optimiser/

SHAREWARE >> 374K

VESTI

Lažni policajci

Naši susedi Rumuni povremeno pokažu veliku dovitljivost. U jednom manjem mestu gradonačelnik je odlučio da stane na put pomahnitalim vozačima koji kroz njegovo mesto proleću velikim brzinama, ne obazirući se na saobraćajne znake. Došao je na ideju da napravi fotokopije policajca u prirodnoj veličini po ugledu na druge evropske zemlje i da ih razmesti na strateška mesta po gradu, ali s obzirom da u mestu niko nije imao fotokopir koji tako nešto može da odštampa, morao je da angažuje lokalnog kovača da napravi četiri statue policajca u prirodnoj veličini. Za sada ovaj trik deluje više nego uspešno (ljudi instiktivno uspore kada primete policajca) i ukoliko tako i ostane, pojaviće se još gvozdenih čuvara reda.

VESTI

Ne može zelena

Jedna norveška familija se nalazi pred izbacivanjem iz kuće koju su unajmili na duži period jer je odlučila da ulazna vrata kuće osveži i ofarba u zelenu boju. Pa šta onda... Problem je u tome što vlasnici grupe nekretnina među kojima se nalazi i ova kuća ne dozvoljavaju da se za vrata upotrebljava bilo koja druga boja do plava, crvena, zlatna ili bela?!? Po njihovim rečima kada bi izbor boja bio ostavljen stanarima onda bi svako krenuo da farba vrata kako mu padne na pamet pa bi verovatno bilo i ljubičastih i roze vrata. Donekle su ljudi u pravu, čim nekome date više od tri, četiri alternative haos je neminovan, a on je u uređenom društvu kao što je norveško apsolutno nedopustiv.

VESTI

Osiguranje

Jedan od boljih britanskih online igrača koji uglavnom boravi u Južnoj Koreji (gde živi od igranja video igara), je odlučio da zaštiti svoj najvažniji deo tela; nije u pitanju glava, srce ili nešto drugo, već prsti (na rukama naravno). Alex Nikitin (inače rođeni Englez ;-)) je sa osiguravajućim društvom uspeo da dogovori sumu od 375,000L (blizu 580,000 dolara) za slučaj da mu se prsti obe ruke povrede i da ne bude u stanju da učestvuje na turnirima, od kojih inače živi. Ideja nije loša, samo je problem kako ubediti osiguravajuće društvo da vaše šake toliko vrede. Na koliko bi onda vrhunski pijanisti trebalo da osiguraju svoje prste, ili košarkaši.

VESTI

Hitler na vinu?

Šta se sve ljudi neće dosetiti da bi privukli pažnju i pospešili prodaju nekog svog artikla. Jedna italijanska vinarija je odlučila da na flašu svog crnog vina Fuehrerwein, zalepi sliku nikog drugog do Adolfa Hitlera, verovatno najomraženijeg lika u svetskoj istoriji (mada kandidata svakim danom ima sve više). Italijani ko Italijani sve shvataju olako, ali se zato Nemci ne slažu sa ovakvim rezonom nekadašnjeg saveznika. Situacija je otišla toliko daleko da je ovo vino zvanično zabranjeno u Nemačkoj, a ministarstvo pravde je kontaktiralo kolege iz Italije u pokušaju da spreči njegovu prodaju, ali sa malo uspeha. Inače ovo vino spada u Sieg Heil kolekciju, Alessandro Lunardelli-ja i u njoj se nalazi još trinaest različitih vrsta vina sa likovima nacističkih vođa na etiketi. U planu je i boca sa likom Tita, Staljina i Če Gevare.

VESTI

Bez klope 44 dana

Ne, nije u pitanju popularan štrajk glađu, već namera ekscentričnog mađioničara, David-a Blaine-a, da pred objektivom kamera provede 44 dana bez hrane. Prema planu biće smešten u prozirnu plastičnu kutiju dimenzija 2.5mx2.5m koja će visiti iznad reke Temze i na raspolaganju će imati samo vodu. Iako se mnogi protive ovakvom načinu privlačenja pažnje, David je već poznat u javnosti jer je izvodio razne gluposti: "odsekao" svoje levo uvo, proveo sedam dana živ zakopan u sanduku pod zemljom, boravio tri dana u kocki leda teškoj šest tona, stajao 35 sati na vrhu motke na visini od 30 metara i sl. Očigledno da tip ima istančan smisao za zabavu i nema straha ni od čega. Doduše, rekao je da je zna da će se pokušaj preživljavanja 44 dana bez hrane možda fatalno završiti, ali je spreman da proba. Najveći fazon je u tome što ovaj njegov pokušaj, u slučaju da uspe, neće ući u Ginisovu knjigu rekorda.

Ukoliko imate neodoljivu želju da se prepucavate sa drugima o vašim "mad skillz", ali i da pročitate još interesantnih stvari možete posetiti i naše forume na sajtu www.gamer.co.yu

■ VESTI

Kome treba škola

Alvaro Neil, tridesetšestogodišnji španski advokat iz mesta Asturias je odlučio da prekine svoju uspešnu pravničku karijeru i da obučen u klovna biciklom prokrstari celu Južnu Ameriku, sa ciljem - da zabavi ljude. I zaista, on je u poslednjih 19 meseci prešao više od 31,000 km i obišao 10 južnoameričkih zemalja (Brazil, Argentinu, Boliviju, Čile, Ekvador, Peru i druge). Ovu svoju, po mnogima suluda, odluku Alvaro opravdava time da je ljudima smeh neophodan i da je on lek za sve probleme. Njegove napore podržava i organizacija "Klovnovi bez granica", a na svom putu bio je i na inauguraciji brazilskog predsednika, bio svedok ekonomskih previranja u Argentini i napada na venecuelanskog predsednika Hugo Chavez-a. Za jednog advokata zaista dosta.

■ VESTI

K'o Topalovići

Ljudi iz raznoraznih razloga gube razne stvari, neke uspevaju da pronađu, neke ne, ali da neko može da izgubi kovčeg sa pokojnikom i to na putu do večne kuće (na samoj sahrani), e to je već previše. Upravo to se desilo u Holandiji, u Amsterdamu, kada je iz pogrebnog zavoda kovčeg trebalo da bude prevezen do lokalnog groblja; međutim, zadnja vrata automobila nisu bila dobro zatvorena i kovčeg je uspeo da ispadne iz kola, a da pritom vozač ništa nije primetio. Na sreću (ili ne) iza pogrebnih kola išao je autobus sa ožalošćenima pa je kovčeg primećen, a veći blam sprečen. Na žalost vozača koji je stigao do groblja bez kovčega, neobični "ispad" (bukvalno) je primetio vlasnik konkurentske pogrebne firme koji je odmah (navodno u najboljoj nameri...) pozvao vlasnika dotičnog pogrebnog zavoda i nesretni (nespretni) vozač je dobio otkaz u roku od odmah.

■ BrandSaver 1.0

Kada nemate šta da radite pogledajte ovaj skrinsejver sastavljen od marketinških slogana 100 najuspešnijih svetskih korporacija. Ako ništa drugo možda vam neka genijalna ideja za slogan prijateljeve firme padne na pamet. S obzirom da je program besplatan slobodno ga isprobajte - Just Do It!

http://www.brandaid.com.ua/

FREEWARE >> 714K

■ PicaLoader 1.36

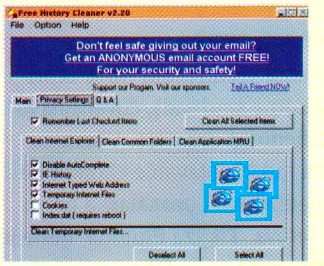
Program omogućava da sa Interneta skidate i do pedesetak slika odjednom. Skida sve moguće formate, može se tačno definisati veličini, rezolucija i paleta boja željene grupe, a skidaju se i slike linkovane JavaScriptom itd.. Program sam odbacuje eventualne duplikate, nastavlja prekinuti download, beleži ime slike, veličinu i mnoge druge podatke.

http://www.cheetahburner.com/

SHAREWARE >> 1.48MB

■ Free History Cleaner 2.35

Simpatičan program kojim možete počistiti ono što ostane posle višesatnog švrljanja po Internetu. Jednostavan interfejs, sa velikim brojem funkcija koji će počistiti index.dat fajlove, history URL, cookies, temporary Internet fajlove i još mnogo toga. U ovoj verziji donosi i podršku za pojedine verzije Opera brauzera.

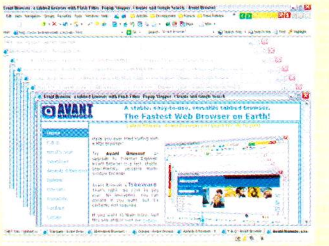


http://www.meresoft.com/

FREEWARE >> 619K

■ Avant Browser 8.02.018

Surfujte na nekoliko sajtova istovremeno, a usput blokirajte dosadne pop-up-ove, flash reklame, ActiveX kontrole i na kraju uklonite neželjene tragove o stranama koje ste posetili. Program u sebi ima ugrađen Google pretraživač pa Internet možete pretraživati po slikama, diskusionim grupama, direktorijumima, ključnim rečima, nazivu softvera i vestima. Interfejs je intuitivan pa vam za navikavanje ne treba mnogo, a postoji u verzijama na nekih dvadesetak jezika (našeg nema). Na kraju ima i solidan broj skinova koje možete preuzeti sa zvaničnog sajta.



http://www.avantbrowser.com/

FREEWARE >> 992K

■ Kiword Gold 1.1

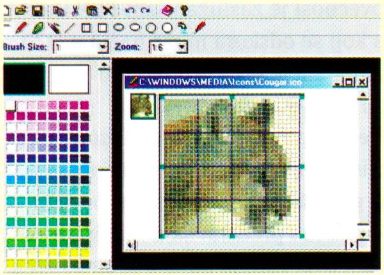
Nekima će se ovaj programčić učiniti beskorisnim, ali ako u toku dana morate posetiti mnogo Internet adresa konstantno ukucavanje http ili www ume žestoko da smori. Sa ovim programom dovoljno je ukucati ime sajta na koji želite da idete, a ostalo je do kvaliteta veze sa Internetom . Za sada postoji samo francuska verzija, ali je razumljiva i za nas "Engleze". Samo napred. Allez!

http://www.kiword.com/

FREEWARE >> 720K

■ Icon Studio 1.2

Dosadile su vam Windows-ove ikonice koje gledate već godinama? Mislite da ste kreativniji od Microsoft-ovog dizajnerskog tima - ne kupujte Rainbow Painter dovoljan je Icon Studio. Ovaj besplatan program vam pomaže da napravite ikone veličina 32x32 i 16x16, radi sa JPG, BMP i GIF fajlovima. Da bi mogli da koristite program morate se (besplatno) registrovati na oficijelnom sajtu razvojnog tima.



http://www.html-helper.com/

FREEWARE >> 4.19MB

■ PowerGED 2.34

Besplatan program pomoću koga možete lako da kreirate porodično stablo. Ovo je usavršena verzija koja pojednostavljuje neke komplikovane procedure, ne postavlja ograničenja u broju generacija koje se mogu prikazati i praktično nema nikakvih limita. Ko želi da sazna sa kim je sve u rodu, nek' izvoli.

http://www.powerged.com/infoduc/

FREEWARE >> 147K

Net rubrika vam donosi najsvežije informacije, sa svih strana, a ukoliko smatrate da vam to nije dovoljno uvek možete posetiti **www.gamer.co.yu** i tu pogledati šta je novo. Od ovog broja sajt se redovno ažurira.

GAME MASTER KUTAK PREDSTAVLJA :

FADING SUNS RPG

urednik: Ranko Trifković

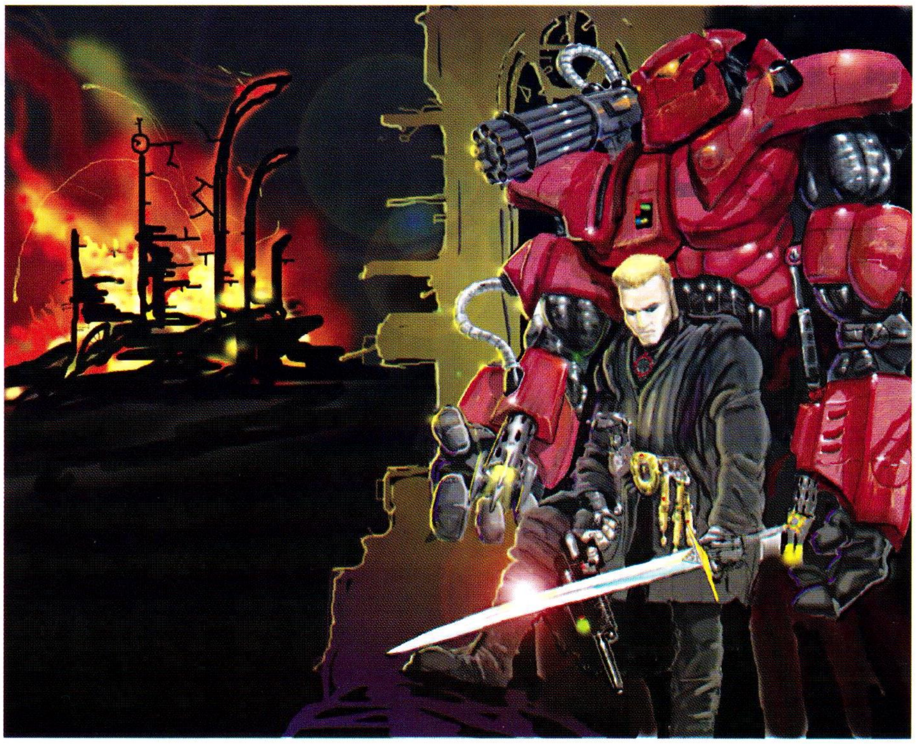
Pre nešto manje od godinu dana, dokopao sam se pravila za Fading Suns, setting koji je razvio ni manje - ni više nego Holistic Design i momentalno se zaljubio. Od serije kompjuterskih igara ovog tima, ostalo je uglavnom sećanje, ali jedan naslov je odoleo zubu vremena - Emperor of the Fading Suns (poznatiji kao EFS). Ljubitelji ovog mračnog settinga nastavili su rad Holistic studija i naterali ih da izbace zakrpu 1.4 na koju su nakalemili svoja iskustva u vidu verzija originalne igre, među kojima su Nova 2.3, Hyperion, Subversion i druge. U suštini, radi se o poteznoj strategiji u kojoj se pet igrača bori za prevlast u galaksiji. Malo je verovatno da je pojednostavljena hex-grafika u šesnaest boja doprinela popularnosti ove igre - za dugovečnost je zaslužan sam FRP Fading Suns koji se odskora može naći i u D20 varijanti. Šta je tako privlačno u "Umirućim Suncima"?

Pre svega radi se mešavini žanrova. Svemirska opera, daleka budućnost i borba za galaktičko carstvo, same po sebi bude maštu i predstavljaju inspirativan sadržaj. Svet Fading Suns-a je smešten u mračnu budućnost u kojoj se točak istorije okrenuo gotovo pun krug, tako da je cela poznata galaksija naseljena prestrašenim ljudima koji su prošli dug put od galaktičkih osvajača, preko Zlatnog Doba i dekadencije do siromašnih kmetova koje od kosmičkih zala štiti Plemstvo. Čovečanstvo je u krizi, sunca se gase, svemir pohode demoni i Symbioti. Crkva poseduje duše ljudi, a plemstvo njihova tela. Mračni, gotovo srednjovekovni osećaj koji ovaj setting pruža neprevaziđen je do sada i čini spoj fantastike i futuristike kakav se samo poželeti može. Fading Suns igračima nudi neprekidnu avanturu, magije, čudovišta, egzotična mesta i širok izbor oružja, neobične artefakte zaboravljenih tehnologija, duboku dramu i epska svemirska osvajanja.

KRATKA ISTORIJA SVEMIRA

U pradavnim vremenima (to je otprilike doba u kome smo sad), čovečanstvo je bilo podeljeno na državice. Ubrzo su globalizacija i ukrupnjavanje ekonomije doveli do ujedinjenja i pronalaska prvih sistemskih letova. Tik iza Plutona, ljude je dočekao ogromni točak. Tiha i mirna, dokaz van-zemaljske inteligencije, kapija ka zvezdama je čekala probuđeno čovečanstvo. Uskoro su naučnici pronašli način da kapiju aktiviraju, a sonda je preživela put i javila se iz drugog zvezdanog sistema. Kako se ispostavilo, planete sa one strane, bile su prebogate rudama i mineralima, pa Čoveku nije trebalo dugo da konstruiše vozilo koje će u novi svet poneti koloniste sa pretrpane Zemlje. Nakon početnih neuspeha, ljudi su se otisnuli u svemir i saznali mnogo. Tehnologija izrade kapija ostala je nedostupna, ljudi su morali da se zadovolje činjenicom da ih je neka viša inteligencija ostavila za sobom. Ipak, pronađeni su načini da se otključaju zaključane kapije i da se omoguće precizna navigacija i programiranje brodova. Nastala je Prva Republika, herojsko doba osvajanja i istraživanja. Usledili su susreti sa novim oblicima života, ali ipak nije otkriveno išta kompleksnije od biljaka, insekata i poneke zverke. Bog kao da je podario čitav kosmos Čoveku. Nadahnuti tim "saznanjem", ljudi su stupili u kontakt sa domorocima Šapruta. Oni su živeli u plemenima, bili su poprilično prgavi i jogunasti, a činjenica da su izgledali baš kao i konji (malo krupniji), pružila je opravdanje ljudima da ih brzo pokore. Usledio je sveopšti ustanak koji je rezultovao gotovo totalnim istrebljenjem rase. Mnogo godina kasnije, ljudi će otkriti svoju grešku, ali kasno, jer su još dve humanoidne rase postale ljudski podanici. Pronoseći baklju saznanja kroz svemir, ljudi su naleteli na hiljadugodišnji rat između prosvećenih, ali miroljubivih Ur-Obuna i njihovih dalekih rođaka, podzemnih mračnjaka Ur-Urkara. Naravno, susret se završio genocidom i jednih i drugih, a ljudi su trijumfovali. Obuni najviše podsećaju na vilenjake. Mirni su i mudri, odmereni i pomalo zatvoreni. Urkari su zbog svog podzemnog porekla superiorni špijuni i agenti, ali ih mržnja spram čovečanstva i Obuna sprečava da se aktivnije uključe u galaktičke tokove. Sledeća rasa koju su ljudi podjarmili su Voroksi, ogromna krznata čudovišta, ropski odana ljudima. Voroksi podsećaju na vukodlake, osim što imaju šest nogu i spretne prste. Svi Voroksi su nekada nosili velike otrovne kandže, ali su ih ljudi potkresali, ostavljajući Voroks plemićima pravo na jednu kandžu kao znak dostojanstva. Ljudskoj premoći naglo je došao kraj kada su se susreli sa Vau. Potpuni stranci, Vau su na ljude gledali

kao na dosadne muve koje su se naselile u komšiluk. Odlučnom vojnom akcijom brutalnih razmera i superiorne tehnologije, Vau su povratili teritoriju koju je budalasto čovečanstvo dograbilo, i srećom po ljude, zaustavili se tu. O njima se veoma malo zna, osim da preziru ljude, a njihovi pokloni se uvek izvrnu na neko zlo. Vau imaju komplikovano društvo kastinskog uređenja, a genetske razlike razdvajaju Mandarine, Radilice i Ratnike. Kriza koja je nastala, produbila je paranoju ljudi i strah od nepoznatog. Čovek se protegao kroz galaksiju koliko je dug, i još malo, a razdvojena područja ujedinjavala je jedino Crkva. Naime, sve planetarne religije, propale su pred vizijom Proroka Zarkona i njegove Univerzalne Crkve Pankreatora. Mase su u njenom učenju mogle da pronađu utehu i spas od strašnih Vau i drugih kosmičkih zala. Crkva je doprinela padu Prve Republike. Usledio je kratki period mračnog razdoblja, u kome je izolacija i razdvojenost dovela do velikih promena i velikog nesklada. Ovde i onde, pojavile su se grupice moćnika koje su u zamenu za zaštitu, od naroda i Crkve dobijali apsolutnu lojalnost, nastalo je Plemstvo. Ujedinjujući faktor plemstva doneo je obnovu tehnologije, istraživanja i novu renesansu iz koje je nikla Druga Republika. Zlatno doba čovečanstva u kome je tehnologija postala dostupna svima. Otkriveni su neogračeni resursi, energija je bila gotovo besplatna, celo čovečanstvo je živelo u blagostanju koje je obezbedila Republika. U tom razdoblju zakratko je pobeđena i smrt, budući da je u širokoj potrošnji bio Eliksir, hemikalija koja je mogla da izleči svaku povredu i svaku bolest. Ljudi su zaboravljali na patnju i rad, plandujući i prepuštajući sve konce svog života na upravu pametnim mašinama. Ubrzo, država blagostanja nije mogla da podnese teret izdržavanja nabujalog čovečanstva. Nastao je kolaps, Crkva je grmela o zlu tehnologije i grešnim uživanjima Druge Republike. Usled prekida komunikacija, čitave planete su umirale od gladi, a usled viševekovnog lenstvovanja, ljudi nisu posedovali znanja kojima bi mogli da pomognu sebi. Ponovo su se uzdigli plemići, koji su masama uplašenih, gladnih, sujevernih kmetova nametnuli svoju zaštitu. Tehnologija je



proglašena "đavolskim zlodelom koje razjeda dušu", a plemstvo joj jedino ima pristup jer, "oni su naši spasioci koji se žrtvuju za narod, preuzimajući na svoja pleća teret greha". Elem, potlačene mase uživaju zaštitu, a jedini slobodni (i sposobni da se rvu za prevlast) su Plemstvo, Crkva i Gilda.

ONI KOJI VLADAJU

Plemstvo čini pet velikih Kuća. Svaka od njih (navodno) vodi poreklo od pradavnih plemića plave krvi, još iz vremena pre Republike. Moć galaktičkih kuća je ogromna, njihovo carstvo sačnjavaju čitavi sistemi. Klijenti velike Kuće su niže plemstvo, koje u najboljem slučaju poseduje jednu planetu ili deo kontinenta.

Hawkwood

Jedna od siromašnijih Kuća, koja zbog teških uslova i surovih planeta teži da bude bliža svom narodu. Njeni članovi su veoma ponosni i uporni, časni u boju i vešti u politici. Njihov predstavnik Aleksius Hawkwood je vladajući Car Galaksije.

The Hazat

Nastali kao vojna grupacija koja se zakulisnim radnjama proglasila za plemstvo, predstavljaju najratoborniju Kuću. Njihovi vojnici su bez premca, a čitav sistem vladavine veoma militantan. Oslanjaju se na veliku premoć u kopnenim planetarnim operacijama.

Al Malik

Više trgovačka Kuća, nego plemstvo, Al Malik su prefinjeni i perfidni. Održavaju tesne veze sa Gildom i poseduju izuzetnu kolekciju tehnoloških artefakata. Drže se podalje od naroda, ali zbog sveukupnog bogatstva, njihovi kmetovi dobro žive. Poseduju ogromnu flotu trgovačkih brodova. Konstantno su pod udarom Crkve koja ih optužuje za jeres.

Decados

Vode poreklo od ruskih vladara sa Zemlje. Veoma su moćni, poseduju superiornu biotehnologiju i genetski inžinjering uz čiju pomoć su napravili savršene ratnike - Kozake. Jezivi su i vole bizarna zadovoljstva. Nemoguće ih je postideti, a svaka uvreda ih veseli. Decadosi su najmračnija od Kuća, za njih se priča da šuruju sa Demonima. Bili su na ivici pobede u Carskom Ratu, ali su se iz nepoznatih razloga - predali.

Li Halan

Nekada najraskalašnija kuća, preko noći se cela porodica pokajala i sada su najžešći branitelji vere. Veoma ambiciozna kuća, koja je prešla na stranu Hawkwooda, povukavši iz trke svog kandidata za Prestol, i tako doprinela Aleksijevoj pobedi. Poznati su kao prijatelji Crkve i kao čuvari mističnih znanja, a njihovi komandosi su Derviši koji poseduju veliku psioničku moć.

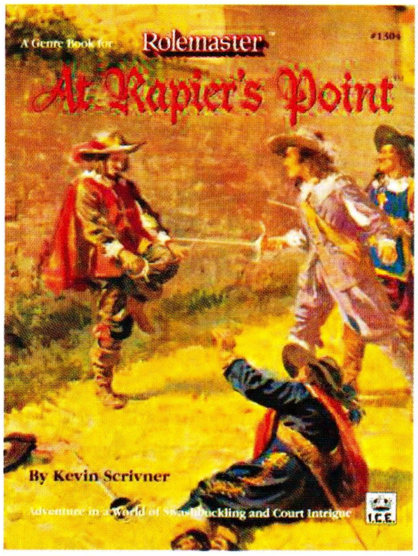
GAME MASTER KUTAK PREDSTAVLJA :

MAČ I MAGIJA - pištolji i puške

urednik: Ranko Trifković

U višegodišnjem iskustvu kao Game Master, primetio sam da je klasični 'fantasy' pristup avanturi najomiljeniji. Mačevi, magija, zmajevi, vitezovi, kraljevi i monstrumi najradije naseljavaju maštu mojih igrača. Na svaki pomen vatrenog oružja, iskrivi im se lice, a da ne pominjemo tako radikalan skok iz mitskog žanra u cyberpunk! Očigledno je da za igrače stari dobri Srednji vek, mitologija i magija donose taj željeni dah čudesnog, avanturističkog, do te mere da je po definiciji mitološki FRP jedini "pravi". O ukusima ne vredi raspravljati, ali postoji jedna zanimljiva činjenica koja me je kopkala i nagnala da pronađem blago u žanru bliskom "fantastičnom".

Naime, svaki zvanični setting, a tako je i sa većinom svetova koje kreiraju Game Masteri u svojoj radionici, donosi nam viziju života mitskog društva, jedne kvazi-istorijske države. Kralj vlada, narod ga obožava, vojvode i ostalo plemstvo je uglavnom buntovno, vojska je uvek kraljevska, heroji su maršali, kapetani paladini, živi se u tvrđavama i zamkovima, gradovi su veliki i prenatrpani, putovanja su preduga i naporna, ali za divno čudo, hrane uglavnom ima dovoljno, bogatstvo je ujednačeno raspoređeno, viškovi kapitala se troše na magične predmete, magije uglavnom ima poprilično ali ona ne utiče na svakodnevni život, a bolesti su mahom deo zapleta a ne uobičajena pojava. Zato se valjda ovaj žanr i zove mitski jer idealizuje život naših srednjevekovnih predaka. Primetio sam da igrači veoma teško prihvataju realističnu viziju srednjeg veka. Na primer, tada nisu postojale prodavnice, koje su gotovo obavezan deo "fantastičnog" FRP-a, bolesti su bile svakodnevnica, a zabava se sastojala iz niza manje ili više bizarnih rituala potpuno neshvatljivih današnjem čoveku naviklom na TV, kompjutere itd. Dalje, analizom društvene strukture i institucija (pošta, vojska, policija itd), ispostavlja se da su razna "Neverwinter Nights" i duga D&D društva zapravo prilično napredna i odgovaraju kasnijim državnim oblicima. Ono što igrači zapravo žele su: borba protiv čudovišta, magijske moći i uređeno civilizovano društvo koje im pruža razne pogodnosti zabave i šopinga. Ako bi se potrudili da makar nekako istorijski uobličimo društvo iz "fantasy" žanra, ono bi odgovaralo šesnaestom ili osamnaestom veku. Dnevni život seljaka između 1500. i 1700. nije se bitno razlikovao od života seljaka u ranom Srednjem veku ili u "FRP" svetu. Razlika je u organizovanom društvu, postojanju gradova, policijskih službi, stajaće vojske, stabilnog (heh!) monarha, bitnom napretku nauke i nekih graditeljskih, metalurških i drugih praktičnih dostignuća, tj. tipična "fantasy" država se po malo čemu razlikuje od Francuske ili Engleske države oko 1600. Razonoda je u 17. veku "fina": pozorište, knjige, skulpture, slike, muzika, tenis, nama bliske zabave. Pa šta je onda to što čini da se moji igači mršte pred istorijskom kampanjom smeštenom u 16. ili 17. vek? Odgovor je jasan: barut !



Puška moje igrače asocira na instant-moć iz koje ne proizilazi čojstvo i junaštvo. Ako svaki seljak može da uperi pušku u viteza i tako potre godine vojnog treninga i "viteške časti", to ih ne inspiriše, jer bi oni želeli da svojim zaslugama postanu heroji, a ne samo zato što su imali dovoljno metaka. Sa druge strane, javljaju se određene nejasnoće, na primer, zašto bi iko koristio lako naoružanje poput rapira ukoliko su oklopi još uvek u upotrebi. Nije jasno ni zašto bi neko prestao da nosi oklop, ukoliko je tehnologija uspela da pronađe visoko kvalitetne čelike. Ovde mitska verzija istorije dolazi u jedan mali ćorsokak. Puška nije ubila herojstvo, ali jeste promenila način ratovanja i samim tim drastično promenila izgled avanturista kojima više ne treba full plate armor.

U želji da pronađem kompromisno rešenje, po kome ću moći da logičnije sas-

tavim moj svet, a u isto vreme da ostavim igračima utisak fantastičnog, herojskog doba, proučio sam musketarski žanr i došao do ideje o spoju herojstva fantastike i realizma istorijskog žanra. Pogledajte sledeće filmove: "Rob Roj", "Čovek sa gvozdenom maskom", "Tri musketara", "Četiri musketara", "Povratak tri musketara", "Zatvorenik dvorca Zende", "Misija", "Sirano de Beržerak", "Zoro Osvetnik" ili pročitajte neku od Diminih knjiga. Zar vam se ne čini da su mogućnosti za avanture zaista velike? Nema tu puščanog dima, mitraljeza i dinamita kao u kaubojcima, ali ima vatrenog oružja. Još više ima intrige, špijuna, ljubavnih afera, kraljeva, dvorskih spletki, odlučnih boraca, heroja, mačevalaca, kaskaderskih trikova i koječega uzbudljivog. Znam, i dalje vam sve to nekako "smrdi" na moderno doba, ali šta ako se napravi blagi prelaz? Zamislite sledeću situaciju, da "fantastično" kraljevstvo postoji pored "musketarskog". Seljaci žive isto, dele iste predrasude, sujeverja i strahopoštovanje ka vladajućim klasama. Budući da je vatreno oružje primitivno i skupo, samo će najbolji (i najbogatiji) imati mogućnost da poseduju musketu ili pušku. Vojske oko 1600-te su još uvek imale strelce i "samostrelce", a musketari su se uglavnom krili iza blokova kopljanika i pokušavali da obore neprijateljske oficire i zaplaše konjicu. Kraljevi obe zemlje bi se bavili sličnim problemima, kako da obuzdaju plemstvo, kako da zgrabe što više poreza za svoje troškove, kako da povećaju svoju armiju, ugroze susede. Komplikovana dvorska struktura daje šansu za bogatu avanturu intrige na dvorovima. Rivalstvo bi takođe bilo interesantno u spoju dve kulture. Zamislite kako bi Paladini gledali na musketare; bedne fićfiriće koji se više brinu za svilene maramice i te čačkalice od oružja. Za Mousquetaires Royale, vitezovi bi bili neotesana gomila primitivaca zatucanih verskim fanatizmom, a istina je da i jedni i drugi imaju sličan kodeks časti, želju za slavom i volju da služe kralju. Već vidim družinu avanturista u kojem se rađa prijateljstvo između kicoša musketara i oklopnika, jer obojica imaju i te kako šta da doprinesu u družini! Ne zaboravite da musketa, istina puca brže od luka ili samostrela, ali nije snajperska puška, niti je puška za slonove, dakle nije svemoguća, a naročito po kiši! Magija bi mogla da se potire verom. Hrišćanski sveštenici ne bi dobijali spelove, ali bi

mogli da prizovu božju pomoć i ukinu magiju. Sa druge strane zamislite pokrštene hobite ili vilenjake! Zmajevi i ostali monstrumi ostaju moćni. To što musketa može da ubije Crnog Orka, ne znači da će plotun da obori zmaja. Lov na trola može biti jednako opasan za paladina kao i za musketara. Zamislite samo kako bi se D'Artanjan mučio da što brže napuni musketu, dok horda goblina juri ka njemu. Sve u svemu, mislim da se vredi dati šansu vatrenom oružju u FRP-u, makar za kratko, makar za jednu kampanju, ne bi li osvežili vaše avanturističko iskustvo. Knjige i filmovi o francuskoj i engleskoj istoriji mogu vam pružiti obilje podataka i inspiraciju. Većina sistema ima i zvanične dodatke za ovo istorijsko razdoblje, pa uživajte!

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ
ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:
То је седам минута прве љубави!
То је седам минута финала меча за првенство света!
То је седам минута рађања новог живота!
Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!

Министарство здравља Републике Србије

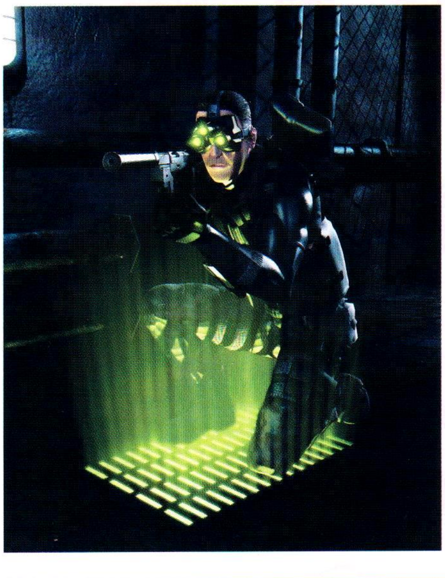
Splinter Cell Walkthrough

3. deo

urednik: Dejan Grbavčić

U OVOM BROJU VAM PREDSTAVLJAMO TREĆI DEO VODIČA KROZ OVU POPULARNU IGRU.

Pošto se trenutno nalazite u sobi sa serverima izađite iz nje kroz staklena vrata i krenite na levo. U drugom kupatilu ćete pronaći prvu pomoć. Nastavite napred. Sa vaše leve strane se nalazi otvoren "prozor". Prišunjajte mu se i pogodite stražara ring air foil-om. Uskočite kroz prozor kako bi izbegli detektore metala. Uzmite torbicu sa stražara i ugasite svetlo. Spustite se niz hodnik i kroz vrata uđite u sobu, leđima prislonjeni na desni zid sobe. Hodajući ćete doći do ćoška sobe. Budite pažljivi jer će se na stepenicama pojaviti stražar. Pratite ga neprimetno i onesvestite ga kada se zaustavi, a onda hitro onesvestite i radnika u sobi za kopiranje i unutar nje sakrijte oba tela. Nastavite da se krećete niz hodnik i spustite se stepenicama. U prostoriji se nalazi oklopom zaštićena kamera; krećući se brzo dođite do mesta odakle možete videti svetlo na plafonu. Pucanjem ugasite svetlo i uključite naočare za noćno osmatranje. Sada ukucajte kôd preko tastature i prođite kroz vrata. Čučnite i obratite pažnju na tipa sa vaše leve strane. Sačekajte dok završi sa pričom i priđe jednom od aparata za sokove. Možete ga onesvestiti i sakriti u sobi iz koje je došao. Uđite u sledeću sobu i radite na kompjuteru. Dok ste unutra deaktivirajte pokretni mitraljez, obijte vrata iza njega i liftom se popnite gore (da se popnete dole ionako ne možete..;-)). Ako niste znali tražite kompjuter u sobi 508. Kroz medijsku laboratoriju prođite do kraja hodnika. Uđite u sobu sa desne strane, idite napred i skrenite levo, videćete nekog tipa kako izlazi iz sobe. Uđite u tu sobu, isključite svetla i onda upotrebite kompjuter.



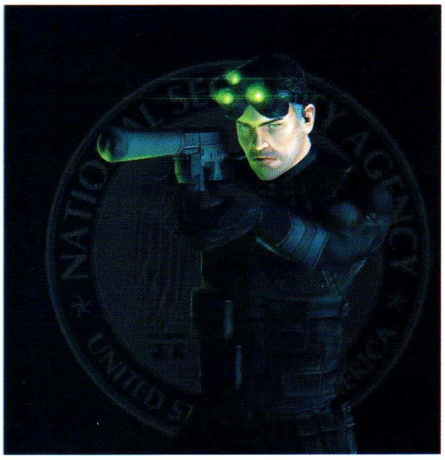
KIDNAPUJTE MITCHELL DOUGHERTY-JA

Izađite iz kancelarije i krenite hodnikom tik uz nju. Uđite u sobu koja iznad ima crveno svetlo - unutra je u toku prezentacija. Da bi prošli kroz sobu morate ići pravo prolazom i krenuti srednjom stazom. Obavezno se krećite čučeći, jer ukoliko hodate uspravljeni odraz vašeg lika će se pojaviti na platnu na kom se izvodi prezentacija. Idite napred, zaobiđite ogradu i sa leđa onesvestite stražara jednim udarcem u glavu. Obijte bravu na vratima i izađite. Čučnite i brzo se provucite ispod velikog prozora. Ostanite u debeloj senci ispred vrata i sačekajte da kroz njih izađu dvojica tipova. Nemojte se zaletati, ne želite da vas čuju ili vide. Treba da sledite krupnijeg tipa u braon jakni (Dougherty). Ukoliko se desi da ga onesvestite pre nego prođete kroz šifrom obezbeđena vrata, nju ipak možete saznati preko kompjutera koji se nalazi u sobi sa vaše desne strane (u onoj u koju je mršaviji tip ušao). Međutim, lakše vam je da ga zaskočite kada bude prošao kroz vrata; onesvestite ga i odvucite ga na levo. Videćete vrata sa natpisom "UFO Sightsings Room", obijte bravu i Dougherty-ja ubacite unutra. Upotrebite kompjuter i pošto uzmete memorijsku karticu unesite kôd (020781) sa nje kako bi otključali vrata sa vaše desne strane. Kada to uradite uđite u sobu i iz nje uzmite 3 sticky kamerice i 2 sticky šokera. Onda podignite Dougherty-ja i odnesite ga do prostorije za pušenje.

Dougherty-ja iznesite napolje iz prostorije za pušenje. Naletećete na stražara kojeg je najbolje eliminisati air foil ring-om. Krenite na levo niz stepenice. Kada vam Lambert bude spomenuo "problem" prođite kroz vrata sa vaše leve strane. Nečujno spustite telo stepenicama i stavite ga na pod. Unutra imate tipa sa oružjem i nenaoružanog tipa koji će pojuriti da aktivira alarm. Trčeći se vratite stepenicama na gore čime ćete podstaći stražare ili radnike da vam se približe. Eliminišite ih sticky šokerom ili airfoil ring-om. Ukoliko nemate ni jedno ni drugo, uzmite sticky kameru i gađajte ih direktno u glavu, upaliće. Kada završite sa njima uđite u sobu iz koje su oni istrčali i na njenom suprotnom kraju naći ćete sticky šoker - uzmite ga. Ukoliko stražar koji se nalazio dole (niz stepenice) nije čuo frku ostaće i dalje da stoji na istom mestu. Lakše vam je da ga sredite dok je dole, mada morate biti spremni i na njegov eventualni dolazak uz stepenice. Ukoliko je ostao da stoji dole pažljivo se prišunjajte, spremite oružje i obavezno sticky šoker, kameru ili air foil ringove. Pažljivo promolite glavu kako bi ga videli i hitro ga upucajte. Sada se možete uspraviti i dole ćete videti trojicu tipova - dvojica koja stoje pored kamiona su vaši prijatelji. Onog trećeg pogodite sticky šokerom i to sa mesta na kom se nalazite. Spustite se stepenicama do kraja, okrenite se desno, a na stepenicama će se pojaviti jedan stražar, baš ispred vas. Eliminišite ga kako god hoćete pošto je on poslednja prepreka u ovom poglavlju. Sada se lakše diše. Vratite se do sobe gde ste ostavili Dougherty-jevo telo i odnesite ga nazad do kombija. Čestitamo!

UBACITE SE U KALINATEK

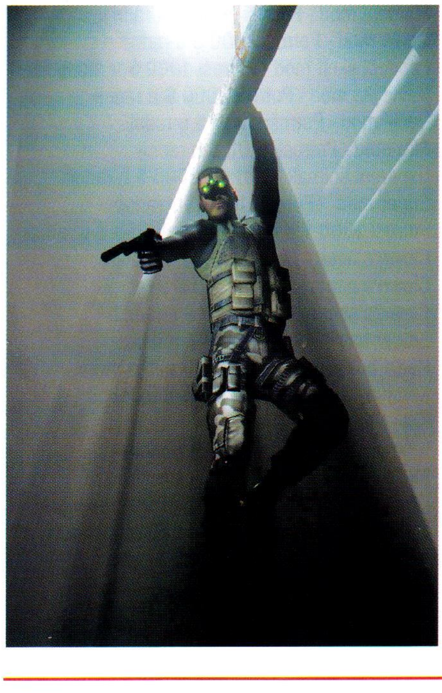
Potrčite ka napred i čučnite iza belog kombija. Snajperom sredite oba stražara koja se pojave na vratima. Zapamtite: na ovom nivou ne morate da skrivate tela!!! Uzmite prvu pomoć iz male kancelarije i prođite kroz vrata, krenite stepenicama na gore.



Moraćete da ubijete još trojicu stražara i onda ćete iz male kancelarije moći da uzmete još jednu prvu pomoć. Nastavite dalje pravo i naskočite na sanduke i sa njih kroz prozor na kutiju, a sa nje skočite i dohvatite žicu iznad vas. Krećite se držeći se za žicu i uskoro će ona početi da vas vodi na novu platformu. Odatle skočite na ispust pored prozora i pronađite mesto odakle ćete se otklizati nadole na stakleni krov hodnika, držeći se za ručke. Ukoliko staklo ne pukne odmah od vaše težine, pucajte u njega i skočite u hodnik. Stražar ispred vas će krenuti ka vama, ubijte ga i uzmite njegovu memorijsku karticu. Pomoću nje ćete moći da unesete sigurnosni kod za otvaranje vrata. Nastavite napred kroz staklena vrata.

Pristupite protivpožarnom sistemu Kalinatek-a kako bi mogli da otvorite požarna vrata.

Upravo ste prošli kroz staklena vrata. Sada otključajte vrata pomoću koda koji ste malopre nabavili. Uđite. U ovoj sobi ćete pronaći nešto municije kalibra 5.56mm. Pokupite je, ugasite svetlo i uđite u sledeću prostoriju. Umesto da idete kroz vrata na levoj strani uvucite se u ventilacioni otvor sa vaše desne strane. Probijte se njime skoro do kraja. Iskočite iz ventilacione cevi u sobu sa akvarijumom. Pomerite se napred i smaknite dva stražara u hodniku. Naići će i treći, pa ćete srediti i njega. Pucajte u wall mine (mina koja se može namestiti na skoro svaku površinu) na zidu, ako već niste, a posle eksplozije pokupite prvu pomoć koja se nalazila iza tog zida. Potrčite do kraja hodnika i čučeći uđite u lift. Posle učitavanja, čučeći izađite iz lifta. U sobi sa vaše leve strane će se upaliti svetla, brzo potrčite i sakrijte se iza vrata. Ubijte stražare koji krenu ka vama. Jedan od njih ima torbicu. Idite mračnim hodnikom dok ne prođete otvorena vrata. Uočite wall mine i kada joj se dvojica stražara približe pucajte u nju, a ona će ih obojicu ubiti. Iza vas se nalazi soba, a u njoj dvojica programera čuče između dve wall mine naprave. Čučnite i približite se minama. U momentu kada budu zasvetlele zelenim svetlom sa donje strane ih demontirajte i one će automatski postati deo vašeg inventara. Jedan od programera će vam dati kodove za pristup odeljenju sa arhivama. Napustite sobu, idite levo, pa ponovo levo i pravo niz hodnik. Naći ćete prvu pomoć u ormaru sa vaše leve strane, uzmite je. Ukucajte kôd preko tastature na vratima na kraju hodnika. Pažljivo prođite kroz plamen i na kraju ćete se naći ispred ulaza u arhivu. Obijte bravu i uđite unutra.



DEMONTIRAJTE BOMBU UNUTAR ARHIVE

Bomba se nalazi na najudaljenijem zidu sobe, iza plamena. Naskočite na komodu u sredini, eskivirajte plamen i onda demontirajte bombu.

Uključite električnu energiju da bi protivpožarna vrata postala operativna

Izađite iz sobe sa bombom i krenite pravo hodnikom. Nalazite se u gledalištu; smaknite dva stražara. Idite pravo do scene, skrenite levo, zaobiđite je i onda se stepenicama spustite na dole. Pogledajte sinematik i onda upucajte trojicu koji vam se približe. Uđite u mali "poslovni prostor" i uključite ponovo struju. Uzmite bombu, municiju za SC-20K i prvu pomoć. Iz dela prostorije sa osiguračima, stepenicama se vratite gore. Smaknite tipa koji se nalazi iza staklene pregrade uz stepenice. Uzmite njegovu torbicu i saznaćete šifru za ulaz na treći sprat. Krenite do mesta na kom je on stajao i pomoću šifre otključajte vrata sa vaše desne strane. Popnite se stepenicama i sa stola uzmite još jednu bombu; videćete prozor - ubijte obojicu tipova koji pričaju iza tog pro-

■ Cheats

▶ NORTHLAND

Da bi aktivirali čitove, u toku igre ukucajte sledeće šifre:
funlarry - Čini igru bržom
funmapverybig - Pravi pauzu u igri ili nešto drugo
funmapverysmall - Svi će da se sakriju u kućice
funexplore - Pokazuje celu mapu

▶ JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Da bi uključili Jedi Academy čitove, u toku igre pozovite konzolu sa šift + ~ i kucajte devmapall, tada u konzoli upisujete sledeće kodove:
god - God mode
noclip - No clipping mode
notarget - Neprijatelji vas ignorišu
give all - Sva oružja i health/oklop na maksimumu.
give health - Health na 100%
give armor - Armor na 100%
give ammo - Ammo na 100%
give <item name> - Pojavljuje se određeni predmet
npc kill all - Ubija sve, osim igrača
npc spawn <npc name> - Pojavljuje vam se izabrani lik
shaderlist - Pokazuje senke
undying - Dead mode
kill - Ubija vas
quit - Prekida igru
setforceall <1-4> - Podešava sve Force indikatore na maksimum
devmap <map name> - Učitava mapu sa omogućenim čit kodovima
d_npc freeze 1 - Zamrzava druge likove, 0 ih odmrzava sabercolor <1-2> <green, red, blue, yellow, purple, or orange> - Podešava boju sablje
setsaberall <1-10> - Podešvanje sposobnosti svetlosne sablje
record <filename> - Snima demo pod imenom koje upišete stoprecord - Zaustavlja snimanje demoa
demo <filename> - Pušta demo
g_saberrealisticcombat <1-20> - Uključuje odsecanje udova (morate da uljučite ovu opciju u meniju)
freeze <#> - Zamrzava igru za # sekundi
taunt - Vređanje protivnika
echo <text> - Ispisuje tekst na konzoli ili na ekranu toggle <variable> - Menja bilo koju komandu koja koristi 1 ilil 0 vrednosti
Lista NPC likova koje možete prizvati pomoću Spawn komande cultist, cultist_grip, cultist_saber, cultist_saber_strong_throw, cultist_saber_strong_throw2, human_merc, human_merc2, kyle, luke, player, reborn_dual, reborn_new, reborn_new2, reborn_staff

zora. U drugoj kancelariji sa leve strane srešćete ranjenog programera, ali ga za sada ostavite tu gde je. Izađite iz kancelarije i krenite niz hodnik leđima naslonjenim na zid, kako bi smakli stražara koji vam se približava. Onda se vratite po ranjenog programera i odvedite ga u ambulantu. Uzmite dve prve pomoći sa zida i ponovo porazgovarajte sa programerom. Reći će vam da Ivana drže na petom spratu. Nastavite da idete niz hodnik, čučnite i čučeći uđite u sobu sa serverima, upotrebite kompjuter koji će vam otvoriti protivpožarna vrata.

PRONAĐITE IVANA PRE NEGO GA RUSKI MAFIJAŠI UBIJU

Upravo ste otvorili protivpožarna vrata, izađite iz sobe sa serverima i prođite kroz njih, krenite stepenicama na gore i uđite u sledeću sobu. Sakrijte se u senku i ubijte stražare. Prođite kroz otvor kod kog su stajali i uđite u prostoriju ispred vas. Nalazite se u kupatilu. Uskočite u ventilacioni otvor, krenite napred i smaknite stražara u sledećem kupatilu. Tu ćete videti i Ivana; porazgovarajte sa njim. Ivan će vam u razgovoru reći šifru. Cilj će biti ispunjen kada budete ušli u lift na kraju hodnika i njime krenuli na gore.

Krenite ka napred. Smaknite trojicu stražara, naskočite na sanduke, a zatim na krovne platforme. Skočite dole i pazite na dva stražara; sakrijte se i ubijte ih. Na zidu kod vrata koja vas vode iz ovog područja se nalazi prva pomoć i dva pakovanja municije. Pošto prođete mesto na kom se snima pozicija, uđite u sobu na desno. Čućete trojicu stražara kako pričaju. Prišunjajte im se i ispod viljuškara pucajte u rezervoar sa benzinom kako bi ih eksplozija ubila. Uđite u sledeću sobu. Na vrhu ogromnog sanduka se nalazi bomba. Izađite kroz vrata na kraju hodnika i drvenim stepenicama krenite gore. Na vrhu stepenica će se nalaziti neki tipovi koji će vas tražiti, zumirajte snajper na njih i sredite ih. Nastavite gore sledećim drvenim stepenicama i prođite kroz vrata sa leve strane. U sobi na koju naiđete naći ćete municiju; uzmite je i pažljivo krenite plavim hodnikom da vas trojica stražara koji razgovaraju ne čuju. Svu trojicu možete eliminisati ili pomoću bombe ili snajperom. Pre nego ponovo krenete plavim hodnikom iz sobe sa desne strane pokupite još municije i prvu pomoć. Nastavite da idete hodnikom. Na levo se nalazi jedna soba, pucajte u wall mine i pripremite se za dolazak još stražara. Prođite kroz druga vrata sa leve strane i odatle izađite napolje. Sa desne strane ćete moći da uzmete municiju i prvu pomoć. Nastavite dalje, skrenite desno i zakoračite na stepenište osvetljeno crvenim svetlom. Popnite se gore i upucajte prvog stražara (na drugom kraju) snajperom, druga dvojica će pokušati da vam priđu preko merdevina ali ćete i njih srediti. Sada se spustite merdevinama dole, idite pravo i posle izvesnog vremena skrenite levo, kreće sinematik. Moraćete da ubijete tipove na skeli. Skočite dole i sledite tipa koji se penje na vrh skele; kada dođe do vrha ubijte ga, a onda potražite i drugog koji će se nalaziti ispod ovoga. Ovo su poslednja dva stražara u ovoj misiji. Kada se skelama popnete do vrha misija je gotova.

To bi bilo sve za što se tiče igre Splinter Cell. Poslednje četiri misije ćete ipak morati sami da proigrate, verujem da ste do sada pohvatali kako stvari funkcionišu. Želimo vam sreću i prijatno igranje.

Cheats

TRON 2.0

Dok igrate pritisnite T da bi se uključio multipler chat, onda kucajte cheat i pritisnite ENTER. Upozorenje, ovi čitovi su radili na Demo verziji i ranim verzijama igre, pa možda neće raditi u full verziji...

mpkfa - Sve, oružje, oklopi, municija
mptears - Ponavlja efekat prethodnog čita
mphealth - Vraća pun health
mpgod - God mod
mpmaphole - Preskače nivo
mparmor - Pun oklop
mpammo - Pun šaržer za oružje

Upozorenje God mod se isključuje kad pređete na novu mapu. Može da se isključi i sam od sebe, a ponekad može da piše da je OFF ali je u stvari uključen, morate malo da eksperimentišete....

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Da bi aktivirali varanje, pod Options uključite Cheat i ukucajte kod

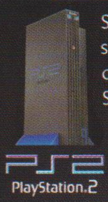
Watch_Me_Xplode - Odabir nivoa
FBIAGENT - Matrix mod
BELIKEERIC - Savršena kontrola klizanja
FREEWHEELIE - Savršena kontrola ruku
I'MYELLOW - Uvek specijalka
moon$hot - Mesečeva gravitacija

Igraj kao Daisy - Potroši 100.000 $ u radnji nakon što pronađeš sve rupe i dobiješ 100% kompletiranje.
Igraj kao Eddie - Potroši 9,000 $ u radnji.
Igraj kao Jango Fett - Potroši 9,000 $ u radnji.
Igraj kao Mike Vallely - Potroši 9,000 $ u radnji.
Karnevalski nivo - Potroši 15.000 $ uz radnji.
Čikago nivo - Potroši 15.000 $ uz radnji.
Big Head mod - Potroši 1000 $ u radnji.
Nove specijalke - Potroši 1000 $ u radnji
Disko mod - Potroši 1000 $ u radnji
Plameni mod - Potroši 1000 $ u radnji
Gorila mod - Potroši 1000 $ u radnji
Lebdeći skejt mod - Potroši 1000 $ u radnji
Nevidljivi mod - Potroši 1000 $ u radnji
Dečiji mod - Potroši 1000 $ u radnji
Sim mod - Potroši 1000 $ u radnji
Usporeni snimak - Potroši 1000 $ u radnji
Super mod - Potroši 1000 $ u radnji
Potroši 1000 $ u radnji - Potroši 250 $ u radnji
Clown's head - Potroši 300 $ u radnji
Clown's pants - Potroši 250 $ u radnji.
Clown's shoes Potroši 150 $ u radnji.
Eraser hair - Potroši 250 $ u radnji.
Heart bokserice Spend $150 at the store.
Kenny's head - Potroši 400 $ u radnji
Kilt - Potroši 150$ u radnji
King naočari - Potroši 150 $ u radnji
Metal head - Spend $300 at the store.
Officer Dick's head - Spend $400 at the store.
Officer Dick's shirt - Spend $250 at the store.
Ollie's coat - Spend $250 at the store.
Ollie's head - Spend $400 at the store.
Ollie's pants - Spend $250 at the store.

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 NAGRADNA IGRA



Svake nedelje, Pobednik nagrađuje svoje slušaoce! Odgovorite na jedno lako pitanje, ostavite svoje podatke i možete osvojiti SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION 1, GAME BOY ADVANCE i nagrade iznenađenja!

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation.2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:

pobednik041202020@yahoo.com

Hardware flash

1000 Opterona za nauku

▶ Univerzitet savezne američke države Utah je odlučio da za novi superkompjuter koji će se koristiti prvenstveno u svrhu biomedicinskog istraživanja odabere AMD kao glavnog snabdevača procesora. Superkompjuter je konstruisan tako da može da upotrebi 1000 AMD procesora Opteron vezanih u klaster i očekuje se da će biti isporučen do oktobra ove godine. Inače ova ogromna procesorska snaga će biti upotrebljena za proučavanje raka i bolesti vezanih za degenerativne promene na genima. Iako na tržištu ima i bržih procesora, očigledno da je odnos cena performanse kod AMD Opterona najpovoljniji.

AMD Duron kao AMD Athlon XP

▶ Ruski momci koji su se već u prošlosti zanimali pretvaranjem Radeona 9500 u Radeon 9700 su ovoga puta uspeli da jednim premošćavanjem dva kontakta od Durona dobiju Athlon XP. Jednostavno su spojili L2 vodove i procesoru obezbedili 256Kb L2 keša. Možda i ovakav potez nema mnogo ekonomskog opravdanja pošto je razlika među originalnim Duron-om i Athlon-om tek petnaestak evrića, ali njihov cilj u ovom slučaju verovatno i nije bila ušteda. Treba reći i to da je među nekoliko desetina izvedenih premošćavanja bilo i potpunih neuspeha.

Novi Celeron (i)

▶ Poznata kompanija Gigabyte je na svetsko tržište izbacila nov set matičnih ploča za Pentium IV platformu i nazvala je indikativnim imenom Titan GT. Modeli su bazirani na dva čipseta: i865PE (8IPE1000 Pro 2, 8IPE1000 Pro, 8IPE1000-L, 8IPE1000) i i865G (8IG1000 Pro, 8IG1000-L, 8IG1000.) Sve matične ploče nove serije podržavaju 800MHz FSB, DDR 400 memoriju, AGP x8, serijski ATA interfejs, imaju dupli Bios, FireWire, 5 PCI slotova, 8 USB2.0 portova, integrisani 5.1 digitalni zvuk,itd. Cene još nisu poznate.

Vesti

Asus ATX RADEON 9100 IGP

Asus je najavio da ća na tržište izbaciti high-end matičnu ploču za Pentium procesore sa Radeon 9100 integrisanom grafikom. Kako se ističe Asus nije želeo više da čeka finalnu verziju vrhunskog južnog mosta, IXP250, već se odlučio da upotrebi nešto slabiji IXP150, ali će dodatno integrisati brojne kontrolere drugih kompanija poput SiS, VIA i 3Com kako bi svojim pločama P4R800V i P4R800V-DeLuxe obezbedio vrhunsku funkcionalnost. Evo pogledajte neke od specifikacija ovih ploča:

-Podržava Socket 478 Pentium4/Celeron procesore sa 400/533/800MHz Quad-Pumped Busom do i preko 3.2GHz.

-Može da iskoristi Hyper-Threading tehnologiju.

-Ima ATI Radeon 9100 IGP čipset sa ATI IXP250 (IXP150)

-Ima 4 DIMM slota za do 4GB PC2100, PC2700 ili PC3200 DDR memorije.

-Ima 5 PCI slotova i 1 AGPx8.

-Integrisana Radeon 9100 grafika sa podrškom za DirectX 8.1.

-Pored ostalog i 2 Serial ATA-150 porta sa podrškom za RAID, 2 FireWire porta, 10/100/1000Mbitni Ethernet adapter

-Šestokanalni audio

-Gomilu mogućnosti za softversko podešavanje performansi.

Uz sve ovo verujemo da Asus P4R800V neće biti jeftina matična ploča, ali ako vam treba provereni kvalitet i odlične performanse, zašto da je ne nabavite. Stiže krajem jeseni.

Hardware flash

AMD Opteron 248 - vrlo blizu?

▶ Po svemu sudeći AMD je uspeo da se izbori sa problemima koje je imao sa frekvencijama rada novog Athlon 64 procesora i po najavama sa više strana sprema se pojavljivanje Opterona 248 koji će raditi na 2.2GHz. Ove najave deluju sasvim logično jer je AMD najavio i nove Socket 940 Athlon 64 XP čipove koji rade na istoj frekvenciji. Na osnovu onog što se zna, Opteron 248 će se pojaviti početkom oktobra, ubrzo posle izbacivanja serije AMD Athlon 64 procesora.

Vesti

ATI pojačava pritisak

Kanadski ATI trenutno pokušava da svoje grafičke karte iz Radeon 9200 serije sa podrškom za AGPx8 gurne u niži segment tržišta, dok bi mu Radeon 9600 serija ostala u tzv. mainstream segmentu. Na nesreću 9200 serija ne podržava DirectX 9.0 iako je nešto brža od glavnog rivala GeForce FX 5200. Po svemu sudeći ATI je svestan koliku marketinšku moć ima DirectX 9 pa će do kraja godine na tržište uvesti dva (ili više) nova čipa koja će imati podršku za DirectX 9 i biće namenjeni najnižem segmentu tržišta.

ATI je spreman da otpočne sa pravljenjem test primeraka novog čipa pod kodnim imenom RV351, ne bi li krenuo u masovnu proizvodnju krajem ove ili početkom sledeće godine. Kako se saznaje novi čip će imati 4 rendering cevovoda, podršku za DirectX 9, AGPx8 i sve ono što sadašnja serija 9600 (RV350) ima. ATI će takođe izvršiti redizajn VPU-a kako bi smanjio troškove proizvodnje, pa se očekuje da će brzine jezgra biti oko 275MHz - 325MHz, memorije 400MHz - 500MHz, a da će memorijska magistrala biti sa 64-bitnim ili 128-bitnim memorijskim protokom. Što se tiče performansi, očekuje sa da će one biti brže od Radeona 9200PRO, ali ipak sporije od Radeona 9600PRO.

Hardware flash

ATI i Half-Life 2

▶ Ako želite grafičku karticu vrhunskih performansi i ako želite da igrate igru koja spada u najbitnije naslove ove godine, onda je dovoljno da odvojite nešto (napomena: nešto ovde predstavlja relativan pojam) para i nabavite novu Radeon 9800XT kartu koja će se uskoro pojaviti na tržištu. Kako se poluzvanično saznaje ATI je sa Vivendijem sklopio ekskluzivan dogovor (čitaj: otvorio se za nekoliko miliona zelenih) da uz najnovije grafičke karte sa R360 čipom, alias Radeon 9800XT, distribuira i dugo očekivani naslov Half-Life 2. Koliko će ovaj paket da košta ne smemo ni da pomislimo, ali znam da imam tu lovu sigurno bih ga kupio. Sada nVidia-i ostaje da obezbedi neki drugi hit naslov za sebe; DOOM3 neće skoro, možda Unreal Tournament 2004?

HARDWARE Q&A

✉ Notebook ili NE Notebook pitanje je sad

Poštovani Gameru,

Želeo bih vaše mišljenje u vezi jednog slatkog problema koji imam. Sticajem nekih okolnosti uskoro bi trebao da dobijem polovni Compaq notebook sa procesorom na 1.6GHz i ekranom od 15.1". Zanima me da li da ga prihvatim, jer mogu eventualno da biram i desktop PC za slične pare. Zanimaju me filmovi i internet i igrice (tim redom), a i voleo bih da mogu da ga nosim unaokolo. Inače, drago mi je da ste se popravili u nekoliko poslednjih brojeva.

RokiRoki, Šabac.

>> *E pa Roki i još jednom Roki, ne znam kako da ti pomognem, ne znam koliko uopšte može da vredi takav polovan notebook jer nisi naveo ništa od ostalih specifikacija, jednom rečju ne znam ništa. Ali sasvim je sigurno da za te pare možeš da kupiš moćniji desktop računar sa CRT monitorom. E sad pošto tebe očigledno igrice najmanje zanimaju - filmove i internet možeš sasvim lepo da gledaš i na notebook-u (nabaciš slušalice ili ekstra zvučnike) pa ti PC nije potreban. Kako sam kažeš voleo bi da se šetaš sa računarom pa onda pretpostavljam da ti se ideja o PC-ju ne dopada previše (osim ako nisi rešen da se nagruvaš u ramenima). Kako god, notebook je elegantniji, a i lakše ćeš s njim da smuvaš neku devojčicu - sve osim zahtevnog igranja će ti lepo raditi na njemu, pa prema tome prihvati taj poklon i uživaj. Hm, ako ga baš ne želiš poslaću ti svoj mail pa možeš da mi ga proslediš ;-)).*

✉ Zaražen sam virusom .... kompjuterskim

Pozdrav najboljem časopisu!

Neću puno da vas hvalim, već želim da vas pitam za jedan problem. Od pre nekoliko dana kompjuter mi je totalno poludeo, zakucava mi se na desktop (probao sam sa više igara), kada sam na netu sam od sebe krene da se restartuje i uopšte se ponaša čudno. Imam kompjuter već oko godinu dana i do sada mi se ovo nije dešavalo. Ortak mi kaže da je neki virus ušao u njega i da treba da izbrišem sve programe sa kompjutera i da ih posle ponovo stavim. Inače imam Windows XP. Molim vas da mi pomognete.

Lule, Zrenjanin

>> *Ne možemo sa sigurnošću da tvrdimo, ali na osnovu onoga što si naveo kao simptome verovatno da ti je kompjuter zaista zakačio neki virus preko Interneta. Najbolje bi bilo da ako nisi (a verovatno nisi) instaliraš sve Service Pack-ove za WinXP, instaliraš antivirusni program (imaš ih mnogo pa sam izaberi koji ti najviše odgovara) i svakih sedam dana ga updatu-uješ novim definicajama kako bi stalno bio u toku. Znamo da ti ovo izgleda komplikovano, verovatno i jeste s obzirom da pretpostavljamo da imaš standardnu Dial Up vezu, ali to je jedini način da se rešiš problema (osim ako nećeš da preformatiraš disk, ali i onda rizikuješ da se ponovo zaraziš). Da bi pokupio virus ne treba ti više od nekoliko minuta na netu - imaj to u vidu.*

✉ Struja čini čuda

Ćao,

Evo pišem vam po drugi put i nadam se da ćete uspeti da mi odgovorite. Zovem se Vojkan i imam 15 godina. Imam kompjuter oko šest meseci i uglavnom se igram. Nedavno mi je kompjuter prestao da radi sam od sebe i posle odlaska do servisa ustanovljeno je da mi je crklo napajanje. Dobro, zamenili su ga i sve je bilo dobro nekih dve nedelje, a onda mi je ponovo crklo napajanje. Opet sam otišao u servis, ali ovaj put serviseri nisu hteli ni da čuju o zameni. Na kraju sam po preporuci sam kupio napajanje i za sada sve radi. Zanima me da li je servis bio dužan da mi zameni napajanje jer je kompjuter u garanciji.

Boris, Beograd

>> *Eh, svaka firma ima svoju politiku što se tiče servisiranja. Neki hoće da menjaju napajanje, a neki neće. Problem je u tome što uzrok problema ne mora da bude u napajanju, može da bude kriva tvoja strujna instalacija u stanu, pa ako daje nestabilnu struju napajanje koje ti stavljaš (verovatno neko jeftinije) nema dovoljnu zaštitu. Naš savet bi bio da nabaviš i razvodnik sa prenaponskom zaštitom koji se uglavnom koristi za kompjutere i da na taj način dvostruko osiguraš napajanje i sprečiš nove probleme. S obzirom da imaš nov kompjuter pretpostavljam da bi trebao da imaš napajanje od bar 350W. .*

■ Hardware flash

VIA ušla na gigabitno mrežno tržište

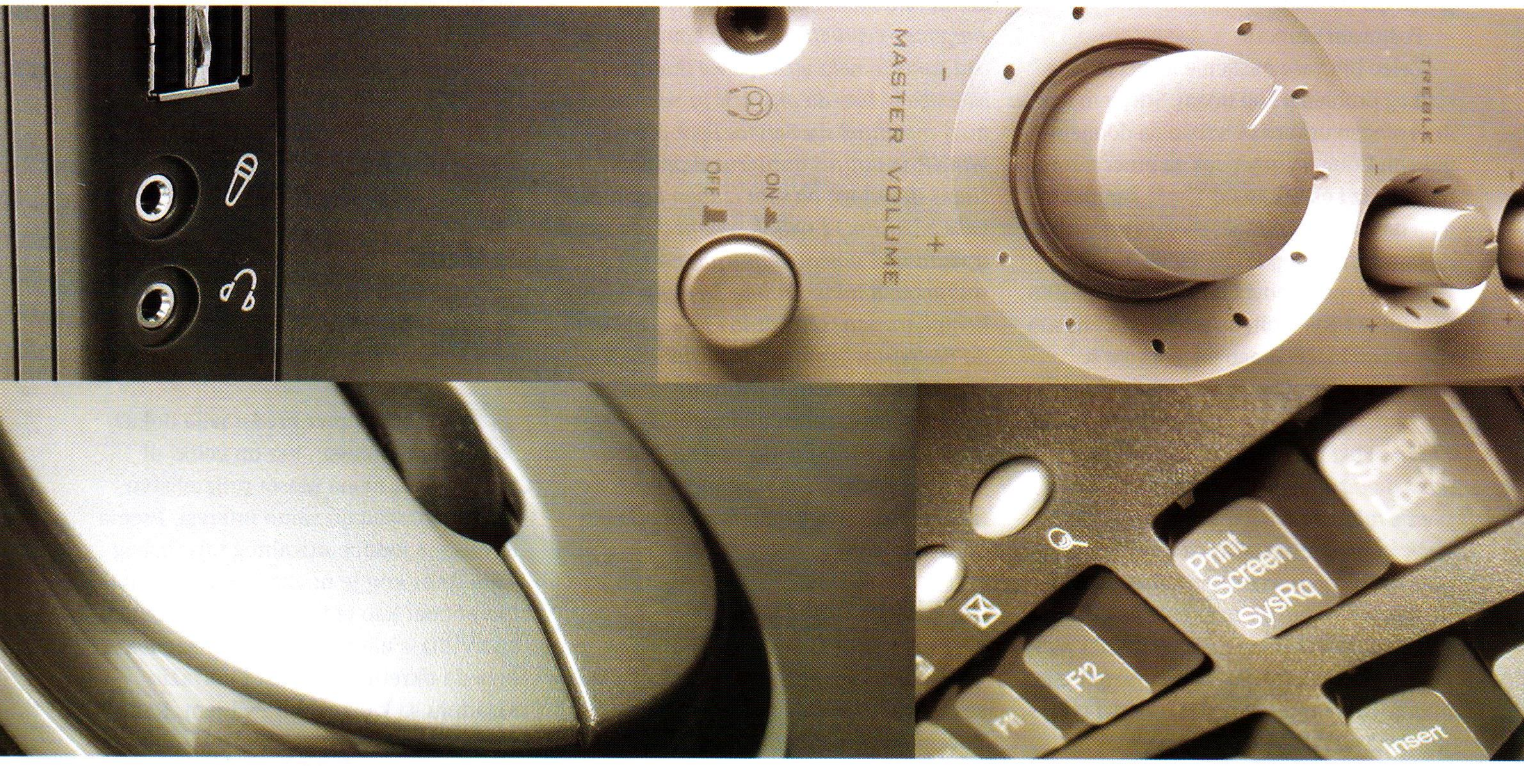
▶ VIA Networking Technologies, inače u sastavu VIA Technologies, je najavila Velocity liniju Gigabit Ethernet kontrolera za mreže buduće generacije Novi VIA kontroleri podržavaju prenos od 10/100/1000 Mbit i sve najnovije standarde IEEE 802.3, 802.3u i 802.3b. Nekoliko verzija ovih Ethernet kontrolera podržava rad PC 32bitne PCI arhitekture (pojaviće se u vidu add-on karti), dok su ostali namenjeni korporativnom biznisu sa svojom 64-bitnom PCI kompatibilnošću.

Vesti

Asus hoće ATI

Sledeći primer predstavlja dokaz da u biznisu, bio on veliki ili mali, nema mesta prijateljstvu već vladaju samo interesi. Prema navodima jednog uticajnog tajvanskog sajta Asus koji je unazad toliko godina bio poznat kao jedna od glavnih uzdanica nVidia-e na polju grafičkih kartica je izgleda okrenuo novi list i potražio saradnju sa kanadskim ATI-jem. Kako ste i ovde mogli pročitati ATI priprema matične ploče sa integrisanom Radeon grafikom što bi trebalo da ozvaniči glasine o novoj saradnji. Kako se kaže Asus neće odmah prekinuti saradnju sa nVidia-om i probaće da i u bližoj budućnosti pravi grafičke karte sa njihovim čipovima, ali je pitanje koliko će ovo moći finansijski da izdrži. Očigledno da ATI beleži sve bolje rezultate na tržištu, ali nam se čini da je tržište donekle odustalo od jurnjave za ekstremno brzim karticama, jer je njihov odnos cena performanse nepovoljan, pa se okreće solidnim proizvodima koji umereno koštaju. Kako će se nVidia ponašati u celoj priči ostaje da vidimo, ali vrlo je verovatno da će njihova saradnja sa Asusom prestati vrlo brzo. Hm, biće mi žao, jer su Asus-ove GeForce karte bile najkvalitetnije na tržištu...ipak ako se povuče neka analogija to samo može da znači da će i Asus-ove Radeon karte biti u samom vrhu. Kako smo doznali u ATI-ju su vrlo zadovoljni ovim ishodom. Ko ne bi bio?

neo



KEYBOARD MOUSE CASE SPEAKER

multimedia

Abakus 021/751-722; Control Point 031/510-037; Lucky Computers 0230/24-002
Magnetix 024/715-688; Megatrend 018/547-253; Orion Computers 021/810-115
PC Shop 011/812-4686; Pegaz 021/610-772; Pluscom 021/395-415
Sabotronic 024/815-307; SIMM Shop 011/334-20-15
Tagor 081/238-431; Targa 023/549-927

prodajna mreža

PIN COMPUTERS
www.pinsoft.com

Ekskluzivni distributer za SCG ▶ PiN Computers
Heroja Pinkija 40
Novi Sad
tel: 021/474-00-80

DFI LAN PARTY

Sve svoje sa sobom nosim!

Sportovi su zdravi za telo i duh. Sportovi spajaju ljude. Šta ima lepše od turnira u malom fudbalu, basketu, paint-ball-u? Jedino lepše od turnira su smotre, regate organizovana ili spontana okupljanja, festivali sporta gde se hiljade ljubitelja okuplja radi druženja i prijateljskih takmičenja.

Za razliku od klasičnih, Cybersportovi, iako tek u povoju, u tradiciji pravog sportskog duha okupljaju cybersportiste u Lan žurke. To je fešta na kojoj se ljudi okupljaju zbog druženja, mini turnira, masivnih multiplej partija i tome slično. Po principu "donesi svoju mašinu i priključi nam se", svi su pozvani da se pridruže zabavi, a organizator, u zavisnosti od veličine i moći, obezbeđuje prostor, piće i klopu, monitore, kablove i slično. Igraonice, kod nas, predstavljaju neku vrstu "celodnevnog" Lan Party okupljanja. Ipak, nadamo se da će se sve više organizovati i neki zvanični Lan Party događaji, a ne samo privatne varijante na koje me nikada i ne zovu...

Computer Dream je pribavila od proizvođača DFI, matičnu ploču za AMD procesore, a namenjenu baš za LAN žurke. Sudeći po karakteristikama i opremi koja se isporučuje uz ovaj proizvod, Lan Party NF2 Ultra 400 je namenjena onima koji bi želeli da izvuku maksimum iz svoje mašine, a da se pri tom efikasno, brzo i bezbolno priključe u svaku lokalnu mrežu.

Šta sve dobijate?

Lan Party je serija matičnih ploča namenjena specifičnim potrebama LAN igrača. Samim tim, velika pažnja data je pratećoj opremi, što je samo znak da je DFI ozbiljno odlučio da podmiri sve potrebe ozbiljnog igračkog auditorijuma. Sama kutija proizvoda je veoma interesantno dizajnirana. Mnogo toga se nalazi unutra, sve je obloženo, zapakovano i očigledno prilagođeno potrebama igrača koji putuju. Šta se sve nalazi u kutiji? Najpre, tu je sama ploča koja izgleda veoma atraktivno. Na četvoroslojnoj crnoj ploči, prvo što upada u oči jesu konektori i slotovi izgrađeni od fosforescentne zelene plastike. Pod UV osvetljenjem (black light), ističe se moćna neonsko plava boja podloge i misteriozno zeleni sjaj konektora. Možda ne utiče na performanse, ali sigurno znači zagriženim fanovima i overklokerima koji ionako drže svoja kućišta otvorena. Iz kutije, dalje vadimo dve knjižice uputstva, dva CD-a i flopi sa softverom i drajverima, pregršt IDE i SATA kablova, tu su i tri dodatne pločice (brackets) sa dva USB porta, MIDI/Džojstik portom, i dva koaksijalna In/Out džeka. Posebno raduju PCTranspo uprtači i FrontX panel.

FrontX je 5.25 inčni nosač koji se ugrađuje u pročelje kućišta (bay) i pruža mogućnost da se vitalna igračka periferija priključi sa prednje strane PC-ja. FrontX je potpuno konfigurabilan, tj. u samom paketu dobijate razne konektore koji

■ PiN Computers & Transcend

▶ **DFI** je internacionalna kompanija sa sedištem na Tajvanu. Osnovana je 1981. godine i oduvek bila u vrhu po pouzdanosti svojih proizvoda. Poznata je po kvalitetnim matičnim pločama kako za Intelove tako i za AMD-ove procesore, a 2002. godine se ponovo našla na tržištu grafičlkih karti sa modelima Xabre 400 i Xabre 600 koje su bazirane na grafičkim čipovima kompanije SiS.

▶ **Computer Dream** je kompanija koja se bavi prodajom računarske opreme i periferijskih uređaja. U svom programu imaju proizvode sledećih kompanija: Mustek, Genius, Hyndai, Chicony, DFI, Casio, Media Forte, JazzPiper i mnogih drugih. Prodajni prostor se nalazi u Beogradu u Nemanjinoj 4 (**tel: 36 10 310**), a veleprodaja u Đorđa Jovanovića 9/3 (**tel: 32 24 221, 32 26 303, 32 26 32**). Naravno njihov program možete pogledati i na intenetu na adresi: **www.computerdream.co.yu**

■ Hardware flash

DRAM i CPU

▶ Firme koje se bave proučavanjem kretanja na tržištu DRAM memorije su došle do zaključka da se u poslednjem kvartalu potražnja za memorijom nije povećala. U poslednjih mesec dana zalihe DRAM memorije su drastično opale, pa su svi proizvođači odlučili da podignu cene, i mada su cene nešto kasnije spuštene potražnja nije adekvatna očekivanoj. S druge strane potražnja za procesorima je sasvim zadovoljavajuća pa su tako i akcije Intela odletele u nebo, za poslednja tri meseca skočile su čitavih 9$ i sada se nalaze na 29$, dok AMD-ove akcije trenutno vrede 12$ (pre tri meseca su bile 7$).

Pioneer DVR-506 DVD/CD pisač

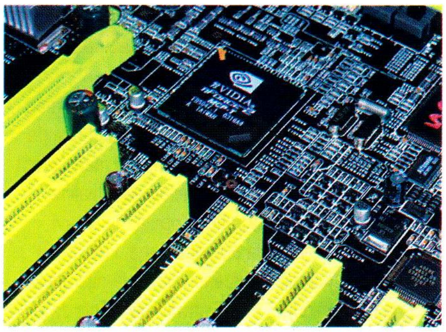
▶ Pioneer Electronics je upravo najavio novi eksterni uređaj koji će biti u stanju da piše i DVD i CD formate. Novi Pioneer DVR-506 je eksterni uređaj šmekerskog dizajna, može da stoji i vertikalno i horizontalno i podržava USB 2.0 standard. Ovaj multiformatski rezač je baziran na modelu DVR-06, odnosno šestoj generaciji snimača iz Pioneer-ove fabrike. DVR-506 može da piše brzinom 4x sa DVD-R diskovima, 2x DVD-RW diskovima, 4x sa +R medijom i 2.4x sa *RW medijima, dok na CD snima brzinom 16x. Cena ovog modela će biti oko 300 dolara (napolju naravno).

CRT monitori uskoro u penziju

▶ Prema predviđanjima proizvođača monitora na svetskom tržištu će do kraja 2004. godine primat u potpunosti preuzeti LCD monitori, dok će CRT monitori po svemu sudeći (polako) krenuti u zaborav. Prema nekim rezultatima, LCD monitori su sa 6% zastupljenosti na tržištu pre tri godine, skočili na 42% samo godinu dana kasnije, dok se za ovu godinu očekuje i 54% udela na tržištu. Kako je krenulo LCD monitori su u velikom zaletu (voleo bih da se jedan, ako može od 17", zaleti i na moj radni sto...) i verovatno će za godinu dana procenat CRT monitora pasti ispod 20%. S druge strane zbog ovakvih kretanja CRT monitori su daleko pristupačniji na siromašnim tržištima (kao što je naše), pa sad za relativno malo para možete kupiti 19"-nu zver. Koliko para, toliko muzike... (valjda grafike)

Slike na TV ekranu i bez kompjutera

▶ Kompanija koja se bavi proizvodnjom opreme za digitalno pohranjivanje podataka San Disk je izbacila novi uređaj koji omogućava slanje digitalnih fotografija na TV bez upotrebe kompjutera. U uređaj Digital Photo Viewer je dovoljno ubaciti bilo koju memorijsku karticu sa digitalnim fotografijama i on će ih proslediti na TV. Priključenje uređaja na TV se vrši preko običnog činč-a. Ograničenja naravno postoje jer ovaj uređaj radi samo sa JPEG formatom, ali s obzirom da je on najrasprostranjeniji to i nije neki problem. Snimak koji pustite na TV-u možete snimiti na video traku, a pomoću daljinskog upravljača (od uređaja) moguće je i rotirati ili brisati fotografije. Veličina uređaja odgovara polovini standardne VHS trake.



mogu da vam zatrebaju, kao što su audio ulaz i izlaz, gameportovi i firewire. Uz pomoć klizača i vođica na panelu, veoma je jednostavno podesiti FrontX . Kad nije u upotrebi FrontX može da se zatvori što je zaista fina opcija. PCTranspo je sistem širokih pletenih uprtača koji vam omogućavaju da vaše desktop kućište ponesete za ručku, kao kofer. Naravno, ojačanje i dugačka traka omogućavaju da vaše čedo ponesete kao veliku torbu okačenu na rame. Na PCTranspo uprtačima je i torbica, idealno za smeštanje CD-ova i drugih sitnica koje će vam zatrebati na Lan zabavi. Od softvera koji se isporučuje, tu su flopi i CD sa drajverima, uobičajenim softverom za matičnu ploču. Izdvojio bih samo RadarSync, koji apdejtuje drajvere i Winbond Hardware Doctor koji nadgleda sistemski hardver i temperaturu komponenti.

Raspored elemenata na ploči

Lan Party korisnici su najviše svesni bolne činjenice da se različite komponente, različitih proizvođača "tuku", te da je potrebno imati ploču koja će biti kompatibilna sa širokim spektrom proizvoda, ali i koja će imati mogućnost jednostavne i brze izmene delova. NF2 Ultra odlično ispunjava ove zahteve! Kao prvo, na I/O strani su PS2 džekovi za tastaturu i miša, paralelni i serijski port, četiri USB 2.0 porta, dva RJ45 LAN porta (jedan je 10/100, a drugi 10/100/1000), standardna tri audio priključka sve u svemu, tipično. Slot za AGP je bitno pomeren od ležišta za memoriju, što vam omogućava da brzo zamenite memorijske module bez čačkanja AGP slota, ali i da u momentu zamenite grafičku karticu bez potrebe da se odglavljuju memorijski blokovi. ATX strujni priključak je postavljen u gornji desni ugao ploče i vidno je udaljen od svih ostalih konektora i komponenti. Posebno je važno da je udaljen od hladnjaka na ploči i kulera za procesor, tako da ova ploča nudi odlične mogućnosti za efikasno hlađenje. Prostor oko CPU je čist, odnosno, bilo koji sistem za hlađenje da odaberete, lepo staje na ovu ploču. Konektori za napajanje hladnjaka su odlično raspoređeni, a ploča podržava dodatni kuler kao i kuler za kućište. Rebrasti aluminijumski hladnjaci na čipsetu nemaju ventilator, ali su poveliki i obezbeđuju dovoljno hlađenja za northbridge. Na ploči primećujemo i LED indikator koji u sprezi sa drugim monitorima hardvera pomaže da pronađete eventualne probleme na ploči.

BIOS

Award BIOS pruža uobičajene opcije za podešavanje osnovnog okruženja, a Genius BIOS i Advanced Options su nas zaista prijatno iznenadili. Jednom rečju, moguće je podesiti svaku sitnicu koja se odnosi na kontrolu parametara rada memorije i procesora. Podešavanje takta u koracima od 1MHz, podešavanje frekvencije memorije, bus-brzine i voltaže čine ovu ploču veoma podesnom za fina štelovanja. PCHealth vam pomaže da pametno overklokujete, a naravno, postoje opcije koje podešavaju automatsko isključivanje ploče u slučaju da nešto ne funkcioniše kako bi trebalo.

Komponente

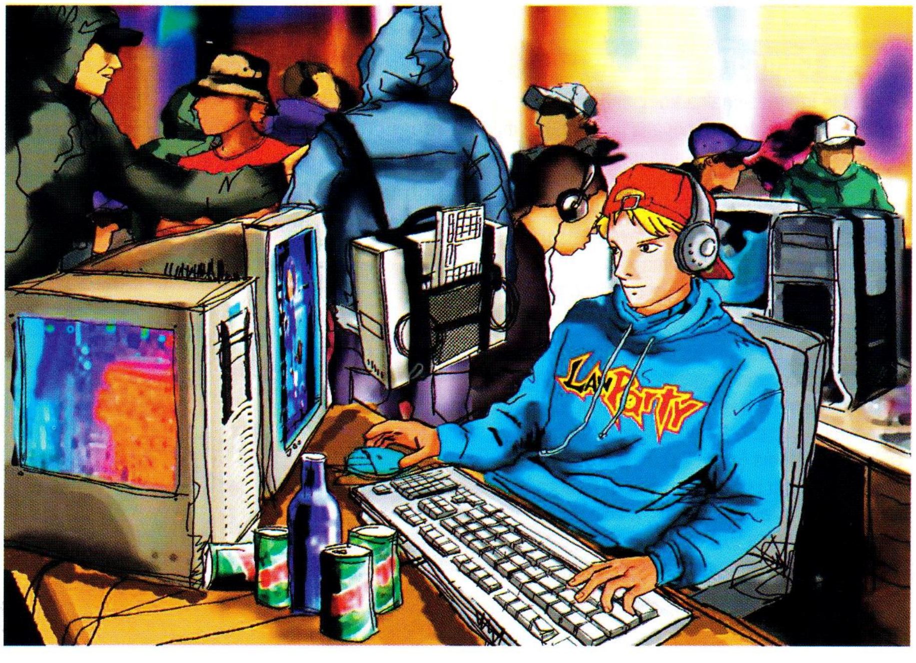
Kao što i samo ime ukazuje, DFI NF2 Ultra 400 ploča je bazirana na nForce 2 čipsetu. Ovaj set je najpopularniji na tržištu, kako zbog dual channel DDR 400 memorije, tako i zbog opšte podložnosti bezbednom overklokingu. Za razliku od osnovnog nForce 2 seta, na ovoj ploči se nalazi unapređena verzija Ultra 400, prilagođena FSB Athlon XP procesorima koji su u stanju da sa ostatkom sistema komuniciraju na 400 Mhz. U tom smislu, na ploči je nVidia nForce2 Ultra 400 Northbridge, nVidia nForce MCP-T Southbridge, 462 Socket za AMD procesore frontsajd magistrale do 400 MHz, AGP 8x slot, tri dual channel DDR400 slota za maksimalno 3GB memorije, šestokanalni i u praksi proveren AC '97 5.1 Audio čipset, nForce2 i Realtek 10/100 LAN, ATA 133 podrška, Marvell Serial ATA podrška, ATA 133 Highpoint RAID 1.5, Firewire, USB 2.0 i 1.1 Treba istaći da su dva spoljna ležišta za memoriju predviđena za uparenu dual chnl. memoriju dok je središnji slot rezervisan za single chnl. memorijski blok.

Ploča nudi mnoštvo načina da priključite svoj IDE uređaj. Jedan od načina je preko Highpoint RAID kontrolera koji omogućava 0, 1, 1+0 i 1.5 (verzija 2 drajv strip i mirror kombinacije) modove. Tu su i kablovi i port za Serial ATA uređaj, ali je on deljen sa primarnim IDE kanalom. U prevodu, ako koristite serijski ATA konektor, gubite Primary Master IDE kanal.

Testiranje

Za test smo koristili AMD XP 2100+, 2x512 MB memoriju (PC3200 256MB DDR DIMMS), 40 GB ATA133 Maxtor na 7200 rpm, 40x CD, Radeon 9800 Pro, kao i DirectX 9.0 pod Windows XP Pro, verzija 2002.

Najpre smo pokrenuli neke igre da vidimo kako zaista ova ploča utiče na ono najbitnije - performanse u realnom radu. Da bi dobili zadovoljavajuće rezultate odlučili smo se za raznovrsnost pa su tako mesto u bateriji testova dobili Command &



www.vegajekovic.co.yu, e-mail: office@vegajekovic.co.yu
tel/fax: 011/458-829, mob: 063/77-05-619

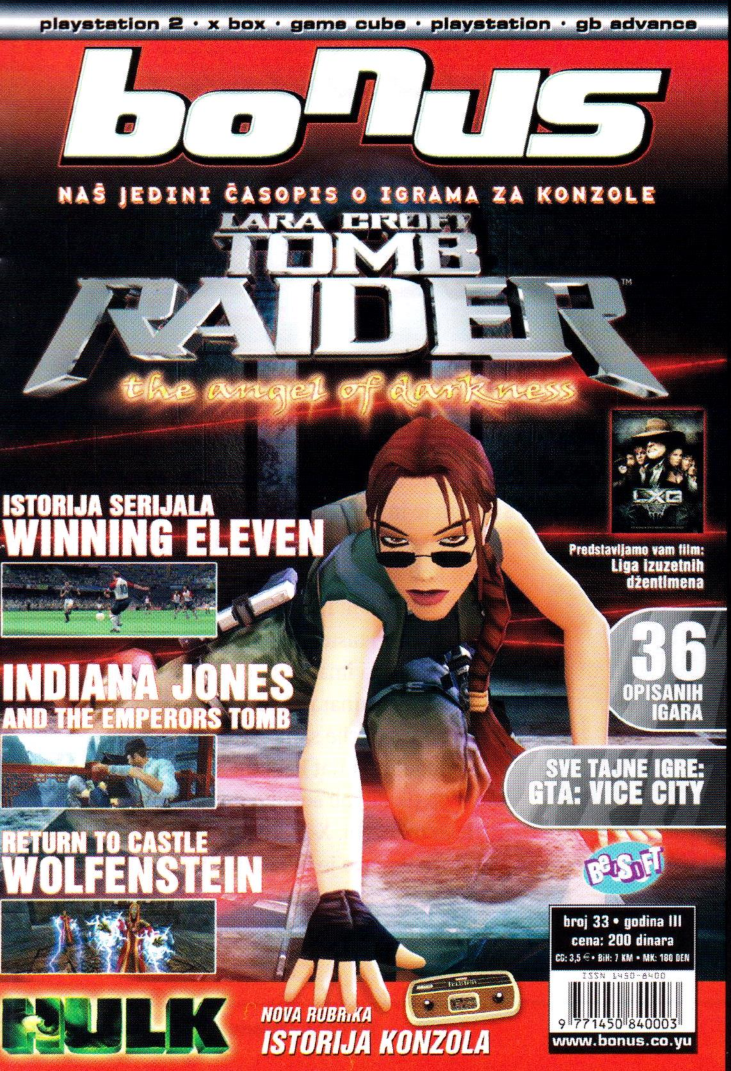
Vega
Jeković Branko i dr o.d.

- LICENCNI SOFTVER (Microsoft, Adobe, Corel, Quark ...)
- PRODAJA RAČUNARA I DODATNE OPREME
  UMAX A4 skeneri za kućnu i A3 za profesionalnu upotrebu
  UMAX, HP i SAMSUNG digitalni fotoaparati od 2.0 do 4.0 Megapixela
  DELL, FUJITSU SIEMENS i GERICOM notebook računari
  monitori, table za crtanje, džojstici, miševi, GeForce FX, UPS-ovi, štampači ...
- SASTAVLJANJE KONFIGURACIJA PREMA VAŠIM STVARNIM POTREBAMA
  od proverenih i kvalitetnih komponenata
- ODRŽAVANJE RAČUNARA, potrošni materijal (toneri, CDR, DVD-R...)
  besplatna isporuka računara na kućnu adresu
- PISMENA GARANCIJA
- KREDITI i popusti, KREDITI ZA FIRME

posebne pogodnosti prilikom plaćanja
za vlasnike tekućih računa
JUBANKE i NACIONALNE ŠTEDIONICE

kompletan katalog sa cenama i stanjem magacina - www.vegajekovic.co.yu/Hardware.htm

CHIEFTEC
CHERRY
MITSUMI TECHNOLOGY FOR YOU
ATI
adaptec
GIGABYTE
Kingston TECHNOLOGY
ASUS
HYUNDAI
LG
CREATIVE
FUJITSU
Logitech



bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

- Broj 33 + MEGA Poster
- Jednom mesečno na kioscima blizu vas.
- Sledeći broj na kioscima od 20.10.2003.

U ovom broju:

- Indiana Jones and The Emperors Tomb
- Return to The Castle
- Hulk
- Rešenje: GTA Vice City
- i još mnogo,mnogo toga...

100% konzole

Potražite ga na kioscima

Tabela 1.

IGRA	800x600x32 High	1024x768x32 High	1600x1200x32 High
C&C: Generals	47 fps	35.3 fps	25.4 fps
Jedi Knight 2	129.2 fps	93.4 fps	68.8 fps
Quake III	158.6 fps	121.2 fps	74.6 fps
Battlefield 1943	66.3 fps	52 fps	37.3 fps

Tabela 2.

Sandra 2003 CPU/Multi-media	Integer MMX/SSE	Floating Point SSE
DFI LANParty NF2 Ultra 400	9703 it/s	10183 it/s
Soltek SL-75FRN-L	9644 it/s	10164 it/s
DFI LANParty KT400A	9735 it/s	10073 it/s

Conquer: Generals, Jedi Knight 2, Battlefield 1942 i nezaobilazni Quake III.

Kakve smo cifre dobili? (Tabela 1.)
Bogami fino, obzirom da je sa ovim prosečnim procesorom frame rate pao ispod 30 tek jednom i to u grozomorno zahtevnom C&C: Generals. U poređenju sa drugim članom Lan Party porodice KT400A, ostvaruje nešto bolje rezultate, ali je primetno da igre koje koriste prednosti bolje memorijske kontrole imaju i bolje rezultate. U suštini radi se o poboljšanjima od u proseku 5% do celih 10% u nekim igrama.

Najvažnije je bilo da proverimo u praksi kako radi integrisana mrežna karta. Bez problema smo uspeli da povežemo šest kancelarijskih mašina i da se prepustimo čarima multipleja. Pored standardne Realtek RTL8101L tu je i ICS1893 čip koji omogućava stabilnu 10/100/1000 konekciju. Što se tiče štucanja mreže, prepoznavanja računara i drugog, ploča nije imala nikakvih problema, čak ni prilikom povezivanja sa starijim čipsetovima.

Koristili smo i SiSoft Sandra 2003 CPU/Multimedia i PC Mark 2002 benčmark testove da bi uporedili NF2 Ultra ploču sa KT400A i Soltek SL-75FRN-L pločom. (Tabela 2.)

Kao što vidite, iznenađuje nešto slabija brzina rada sa hard diskom (ali i dalje je u prednosti nad konkurencijom), ali je zato brzina memorijskog protoka naj-veća. (Tabela 3.)

Ovde su rezultati slični, dakle pokazuje se da je nForce2 Lan Party ploča nešto bolja od srodnih NF2 čipsetova, ali bitno bolja od svoje mlađe sestre KT400A. Ono što je najbitnije to je da ploča nudi odlične overklok potencijal. Tako na primer uz samo 300 MHz overkloka, dobijaju se rezultati koji su za 30% bolji (Tabela 4.)

Zaista zapanjujuće zar ne? Da stvar bude još lepša, zaštita od pregrevanja koja je ugrađena u ovu ploču u vidu pratećih softverskih i hardverskih monitoring rešenja i overclock friendly BIOS omogućavaju da iz svog procesora (kao i iz drugih komponenti) izvučete maksimum.

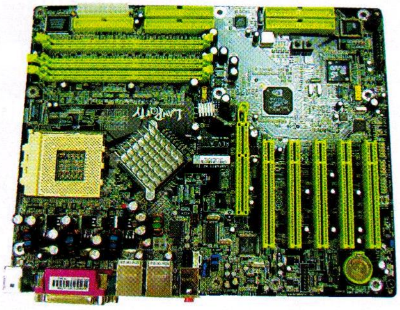


Tabela 3.

PCMark 2002	DFI LANParty NF2 Ultra 400	Soltek SL-75FRN-L	DFI LANParty KT400A
CPU Score	5306	5278	5126
Memory Score	4164	3993	2784
HDD Score	812	803	861

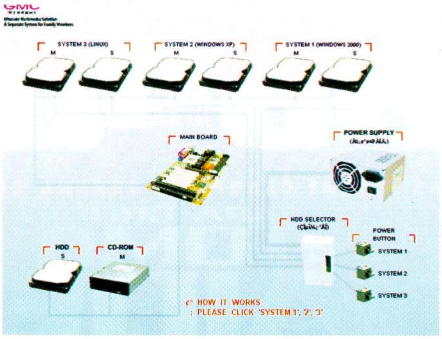
Tabela 4.

Sandra Memory Bandwidth Benchmark aEMMX - MB/s	Integer Buffered	Floating Bufferd
Overklok vrednosti	2988	2855
Standardne vrednosti	2056	1968

Vesti

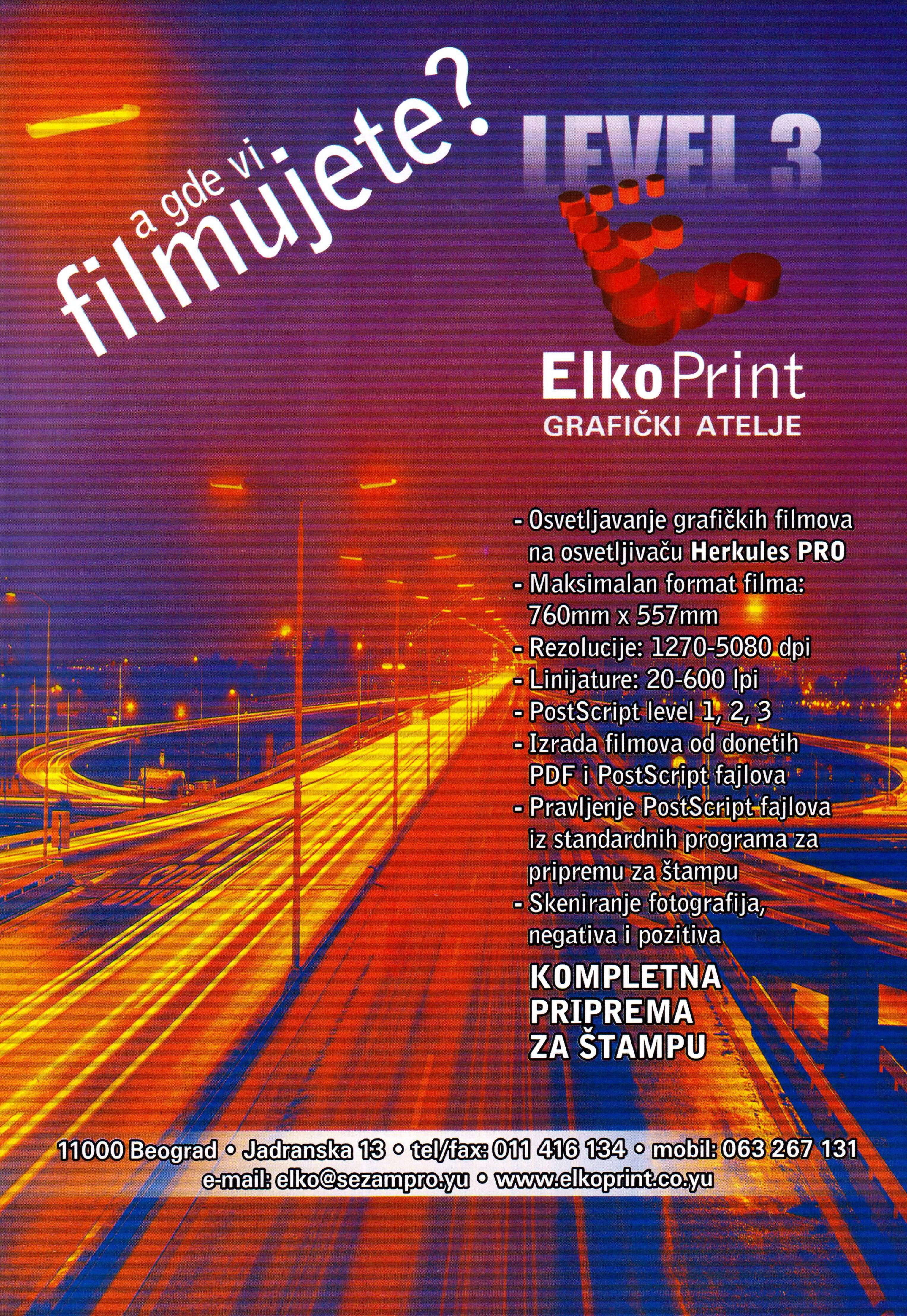
3 OS-a na jednom računaru

Postojanje više operativnih sistema na jednom računaru je oduvek predstavljalo realan problem, što zbog donekle specifične procedure instalacije, što zbog potencijalnih "iskakanja" sistema, a najviše zbog neupućenosti korisnika u materiju. Većini ljudi postojanje recimo WinXP-a i Linux-a na jednoj mašini nikada neće trebati, ali oni kojima treba imaju prilično problema da sve instaliraju i nateraju da proradi kako treba. E pa nji-



hovim problemima je došao kraj, jer je korejska kompanija GMCorporation napravila X-21 Trinity konfiguraciju, koju karakteriše postojanje tri nezavisna hard diska, a na svakom je instaliran drugi operativni sistem. Diskovi su međusobno povezani uređajem koji se zove hard disk selektor. Win98, WinXP ili Linux se startuju selektivno preko tri tastera na prednjoj strani kućišta (kao da imate tri posebna tastera za startovanje računara). Ideja je vrlo prosta (kao i konstrukcije samog selektora jer je on samo jednim flat kablom spojen na IDE kanal na ploči), ali se niko do sada nije setio da je upotrebi. X-21 Trinity izgleda elegantno, a u njega je ugrađena najnovija tehnologija. Za više podataka pogledajte

http://www.gmc.co.kr/english/good_e_x21.htm.


a gde vi
filmujete?
LEVEL 3
ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE
- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču Herkules PRO
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva
KOMPLETNA PRIPREMA ZA ŠTAMPU
11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

Creative Labs Inspire T7700 7.1

Narandžasto-plava Imperija ponovo udara

Prosto je neverovatno kako jedna kompanija održava stabilno vrhunski kvalitet. Sećam se, još kao mali sam cupkao od sreće kada sam nabavio svoju prvu Creative SoundBlaster karticu. Nastupili su sve bolji i bolji proizvodi, od kojih su mnogi mimoišli moje uši, prvenstveno iz razloga zaštite moga džepa. Jednostavno rečeno, Creative Labs je pravio proizvode vrhunskog kvaliteta, koji su za moje skromne potrebe pisanja članaka bili sasvim zadovoljeni pučkom tehnologijom AC 97 čipa i običnim plastikanerima od zvučnika. Ipak, moram da primetim da sam sa suznim očima i drhtavim usnama pratio kako tehnika napreduje od 2.1 do evo sadašnjih 7.1. Morao sam da plačem noćima na jastuku,

tešeći se da sam ja samo jedan običan novinarčić koji nikada neće uživati u sjajnom EAX igračkom doživljaju, a kamoli posedovati ozbiljan gaming zvučni sistem. Čak i kada su u redakciju dolazili paketi zvučnika, kartica, GOLD verzije itd. uvek bi se tu našao neki ozbiljniji hardverski glavonja koji uzme kod sebe na test sve te divne Creative Labs proizvode. Konačno su meni zapali, ni manje ni više nego Inspire T7700 zvučnici, sedam plus jedan!

I sad otvorite polako...

Kutiju pažljivo otvorite sa strahopoštovanjem koje dolikuje ovom uređaju. Prvo, centralni dvosmerni zvučnik, onda dva dvosmerna satelita, pa onda dva satelita bočna i još dva za od pozadi. Zatim pažljivo veliki drveni sabvufer moćnog izgleda. Gle! Tu je i maleni kontrolni upravljač, koji pored uobičajenih kontrola (on/off, bass, volume) služi kao port za M-PORT konekciju, a to su razni audio plejeri koji podržavaju Creative Labs-ov Creative NOMAD MuVo NX tehnologiju. Na konroleru su i džekovi za lajn-in i slušalice. Na kraju, dobijate i kablove i uputstva, adapter za napajanje i sedam metalnih podloški u slučaju da satelite nameravate da kačite na zid. Podloške su čvrste, ali diskretne, što je veoma pohvalno.

Predstavljamo vam 7.1

Unapređenje Inspire proizvodne linije, donelo je nekoliko unapređenja na polju tehnologije zvučnika, a to je dvosmerni dizajn prednjih satelita i taj isti sitem biće primenjen i u novim Inspire T5400 5.1 i T2900 2.1 sistemima. Creative Labs T7700 je sazdan tako da pruža veoma čist i precizan 7.1 zvuk, koji je predviđen da prati Sound Blaster Audigy 2 ZS sistem. Ove zvučnike moguće je koristiti i sa 5.1 i 6.1 zvučnim kartama i prilikom testiranja smo se fokusirali na razlike između 6.1 i 7.1 sistema.

Svaki od tri prednja zvučnika ima srednjetonac i visokotonac koji rade u harmoniji i proizvode bogat spektar tonova koji balansira između visokih i srednjih, dajući nam tačan, čist, kristalan zvuk. Zvučnici su uvek bili osetljiva roba za upoređivanje, budući da i sami muzički stručnjaci i tehničari tvrde da su razlike u kvalitetu veoma tanušne i da ih je teško osetiti, ali verujte sa T7700 je apsolutno jasno da svaki ton sa sobom nosi - kvalitet

Bočni sateliti daju tečne prelaze i tačno pozicioniranje zvuka iz najnovijih EAX ili DirectSound 3D igara, sa daleko većom preciznošću nego bilo koje 5.1 rešenje. Ovo je polje na kome najbolje možete da osetite moć T7700! Odličan sabvufer u drvenom kućištu sa 6.5 inčnim zvučnikom i duplom trubom za duboke čiste basove kojih najviše ima u PC igrama i DVD filmovima.

Zvučni sistem daje 92 vata RMS snage i 125 vati totalne sistemske snage i opremljen je CMSS (Creative Multi-Speaker System) tehnologijom, inovativnim EAX višekanalnim sistemom za proizvodnju vrhunskog zvučnog okruženja. CMSS dramatično unapređuje reprodukciju 5.1 i 6.1 zvuka i muzičkih fajlova kroz celu 7.1 konfiguraciju. Za ovo se možete uveriti sopstvenim ušima u svakoj novijoj igri koja nudi EAX podršku, mada podsećam da je potrebno da igra ima kvalitetan sound engine. Izgleda da će uz 7.1 zvučnike i novi EAX, zvuk postati veoma bitna stavka u savremenim igrama.

Testovi

Igru smo provukli kroz naše omiljene igre. Potrudili smo se da nađemo nekoliko EAX naslova, kao i najnoviju igru koja čiji je sound engine specifično urađen po zahtevima najnovije 7.1 tehnologije.

Pokrenuli smo

Computer Land & Creative

▶ **Computer Land** je kompanija koja se bavi prodajom kompjutera i kompjuterske opreme na našem tržištu. Inače Computer Land je zastupnik firmi Creative i Logitech za Jugoslaviju i u svom programu ima sve njihove proizvode. Pored toga prodaju i proizvode firmi Wacom, Saitek, Palm, Labtec kao i mnoge druge. Maloprodaja se nalazi u **Bulevaru Vojvode Mišića 14**, Beogradski sajam ispred hale X (tel: **655 485, 655 903**), a veleprodaja se nalazi u ulici **Kumodraška 45**, YU Silicon Valley (tel: **3976 304**). Internet adresa je **www.compland.co.yu**

▶ **Creative** je poznata hardverska kompanija osnovana 1981. godine u Singapuru, sa orijentacijom ka pravljenju multimedijalnih uređaja. Svetu su najpoznatiji po Sound Blaster zvučnim kartama koje su postavile standard u toj oblasti, a pored raznovrsnog audio hardvera proizvode i grafičke karte, kamere, CD/DVD plejere, komunikacijske uređaje, itd. Smatraju se svetskim liderom na polju neprofesionalnog PC audio segmenta.

Diablo II, Rainbow Six : Ghost Recon i UT i bili smo zapanjeni. Čistoća zvuka koja je bila stabilna i prilikom glasnog puštanja (koliko glasnog saznaćete ako uspete da nas oslobodite od zlih komšija koji su nas kidnapovali!), ali i prilikom srednje i vrlo male jačine zvuka. Posebno raduju čisti i duboki tonovi sabvufera, tako da smo osetili svaku eksploziju, svaku magiju. Posebno je važno što ovaj sistem nudi precizno pozicioniranje zvuka tako da imate utisak da jačina ne slabi ako ne dolazi iz prednjih satelita, odnosno tačno je moguće prepoznati da li vam tutnjava dolazi sa leđa ili sa strane. Ipak, uporednim testiranjem teško je reći da li su dosadašnji 6.1 sistemi baš toliko lošiji. Za stvarno testiranje moći bilo nam je potrebno pravo okruženje u kome će T7700 moći da pokaže svoje pravo lice. Za tu priliku pustili smo Call of Duty, najnoviju igru u kojoj je u potpunosti implementirana podrška za 7.1 sistem i najnovije EAX CMSS sistem i DirectSound 3D.

Od prvog momenta je bilo jasno kako će izgledati budućnost igranja. Samo da dizajnere i programere ne mrzi da izrade kvalitetan sound engine i PC igračka industrija je na konju! Jednostavno, prilikom igranja Call of Duty, osetili smo kao da se nivo kvaliteta zvuka popeo na jedan viši nivo. Preciznost i jasnoća zvuka, osećaj koji prati igru slobodno možemo reći ide korak ispred same grafike. Hoću da kažem da je osećaj prostora bitno drugačije dočaran ako koristite 7.1 zvučno okruženje u punoj podršci! Naravno, proporcionalno se penje i užitak same igre.

Na žalost nismo posedovali nijedan NOMAD uređaj, da bi testirali kontrolni pad, ali smo uživali u reprodukciji zvuka iz DVD filma, MP3 fajla i običnog CD plejera. Odličan zvuk koji se verno prenosi! Potrudite se samo da zamenite sve svoje loše MP3 fajlove sa boljim bitrejtom i kvalitetnijim zapisom, pa ćete svedočiti apsolutnoj zvučnoj moći ovog sistema. Sve u svemu, raj za igrače!!!

TEHNIČKA SPECIFIKACIJA

Snaga

- 92 W ukupno RMS
- 125 W sistemske snage

Prednji i zadnji sateliti:

- 8 W po zvučniku (x6 zvučnika), mereno na 10% THD, 1kHz, jednokanalno

Centralni satelit:

- 20 W po zvučniku (x6 zvučnika), mereno na 10% THD, 1kHz, jednokanalno

Sabvufer:

- 24 W po zvučniku (x6 zvučnika), mereno na 10% THD, 1kHz, jednokanalno

Kvalitet signala

80 dB

Ukupni raspon

40Hz do 20kHz

Za efikasnije poslovanje vase firme

Kvalitetna i pouzdana Internet veza

- Stalni pristup Internetu
- DSL
- Wireless Client
- Wireless Business

VERAT .net
Internet Service Provider

Savski trg 3, 11000 Beograd
tel: 011/3065 334, fax: 011/3613 941
e-mail: prodaja@vline.verat.net
www.verat.net

ASUS DRW-0402P ili ASUS DRW-0402P/D?

Da li vam je potreban DVD-RW ili DVD+RW ?

Kada su se pojavili laserski, ili kompakt diskovi (CD), znali smo da je audio kasetama odzvonilo. Superioran zvuk, čistija reprodukcija, zaista revolucionarno. Niko ih još nije ozbiljno uzimao kao prostor za potencijalno skladištenje podataka. Na kraju, tada su diskete još bile u živoj upotrebi, a i programi su mogli da stanu na par (desetina) malih plastičnih 3.5 inčnih medijuma. Ubrzo CD se adaptirao za kompjutersku upotrebu a razvijani su mnogi standardi zapisivanja i čitanja, dok se na kraju nije došlo do manje ili više ustaljenih sistematizacija. Sa pojavom jeftinih CD rezača, diskete su pale u zaborav, a CD je osnovna jedinica privremenog skladištenja podataka. Za velike hard diskove, koji su narasli preko 60 GB, preko 120 GB, potrebna je nova količina prenosa podataka. Trenutnom tehnologijom, CD se reže na 52x brzinama, tj. 700 MB se zabeleži za nešto oko pet minuta. Brzina dakle, više nije problem, ali prostor jeste. Odgovor je u DVD-u!

Na DVD disk staje 4.7 GB podataka, a to bi značilo da je realni kapacitet rezanih DVD-ova, 4.5 GB podataka na svaku jedinicu. Takva velika količina podataka, pogoduje novim načinima primene.
Dok je CD bio namenjen muzici, sa vrlo malo video materijala, DVD je zaista i dizajniran za digitalni video i višekanalni zvuk. Još od kad se pojavio na tržištu, postalo je jasno da prednost DVD-a leži u toj oblasti, ali i zvučni zapis donosi novi nivo kvaliteta, još čistiji ton, bliži originalu. Sa pojavom kućnih DVD rezača, postalo je moguće beležiti snimke iz kućne radinosti.

Kada se pojavila na tržištu, CD-R tehnologija je uvedena pod jednim standardom, dok se DVD pojavio u tri različita formata, DVD-ROM, DVD-RW, DVD+RW. Kako se primena DVD uređaja približila običnom korisniku, tako je počela bitka za jedinstveni standard.

Skup kompanija predvođenih Pioneerom, formirala je DVD Forum i oni u potpunosti poseduju prava na naziv DVD, kao i mnoge tehnološke aspekte ovog formata, a njihov favorit je DVD-RW.

Sa druge strane, imamo DVD+RW Alijansu koju sačinavaju HP, Philips, Ricoh, Sony, Thomson i Yamaha. Oni tvrde da su razvili novu tehnologiju (+RW), da bi otklonili mane -RW tehnologije koja nemože dobro da zapisuje video formate. Možda je to u pitanju, a možda jednostavno ne žele da budu pod jarmom Pioneer-a.

Veoma su male razlike između DVD-R i DVD+R formata. I jedan i drugi mogu biti zabeleženi na medijum samo jednom i koriste se na identičan način. Međutim budite pažljivi kod DVD-R formata, jer postoje dve različite oznake praznih diskova. Jedni su "DVD-R for general use", a drugi su "DVD-R for authoring", specijalno namenjeni za snimanje video ili data materijala, a obično i nisu dostupni širokoj javnosti, budući da se koriste za izradu mastera.

Stvari se komplikuju kod DVD-RW i DVD+RW tehnologije. Naime, DVD+RW ima sličnosti sa CD+RW. Cilj Alijanse je bio da se izradi medijum koji će biti pogodan za video materijal, i to za kućnu upotrebu. U tom smislu, razvili su tehnologiju pod imenom losless linking. Da bi se zabeležio video format, koristi se VBR (varirajući bit rejt). Proces snimanja konstantnim rejtom, zahteva puno prostora i zbog toga mora da se zaustavi i ponovo nastavi. Ovo može da proizvede prekid, gubitak linka, a to bi disk učinilo nečitljivim za kućne read-only aparate i plejere. Nova tehnologija omogućava da se pisanje na DVD+RW nastavi i prekine, što ga čini idealnim formatom za beleženje fajlova, video materijala. Ovaj sistem poseduje mogućnost da je osnovna jedinica prilikom zapisivanja (32 kb blok - Writing Unit), zameni drugom, bez gubitka linka, bez gubitka kompatibilnosti sa običnim kućnim DVD uređajima.

E, sad ono glavno

Asus nam je ponudio dva uređaja, ASUS DRW-0402P (zvaćemo ga P verzija) i ASUS DRW-0402P/D (zvaćemo ga P/D verzija), a o čemu se zapravo radi.

Verzija P košta oko 110 eura i pruža sve prednosti 16x CD-R, 8x CD-RW i 32x CD-ROM uređaja, kao i 12x DVD-ROM. Glavna prednost ovog aparate je 4x DVD-R i 2x DVD-RW zapisivanje. Ako vam treba povremeno smeštanje video materijala, ako vam je prevashodno bitno skladištenje podataka, onda je ovo prava stvar za vas! Diskovi snimljeni u ovom formatu mogu da se čitaju u bilo kom kućnom DVD uređaju, koji podržava DVD forum standarde. Alijansini čitači će možda imati problem u nekih 10% slučajeva, ali u načelu svi plejeri i -ROM uređaji mogu da pročitaju ovakve diskove. Dakle ako vam treba bekap podataka, a video materijal nije često na vašem spisku za rezanje, opredelite se za ovaj model!

Verzija P/D košta 170 eura i predstavlja pravu multimedijalnu alatku!! Ovaj uređaj, pored toga što preuzima ulogu CD čitača i rezača i DVD čitača (kao i P model), omogućava da zapisujete DVDiskove kako u DVD-RW, tako i u DVD+RW formatima. Ne samo da možete biti sigurni da će vaši diskovi biti pročitani od svakog bogovetnog čitača, već možete da dobijete veću brzinu rezanja data fajlova u -RW varijanti (otprilike duplo je brži od suparničkog sistema), ali i superiorno beleženje video i zvučnog materijala u +RW varijanti. Dakle, ko ima veliku potrebu za kvalitetnim snimanjem video zapisa, slobodno može da se opredeli za ovaj model.

DirectLink & Asus

- Beogradska kompjuterska firma **DirectLink** se nalazi u ulici Mike Alasa br. 9 na Dorćolu i u svom programu nudi proizvode kompanija Asus, Belinea, Canon i Lexmark. Potpuno su predani svom poslu i uz kvalitetnu uslugu daju i kompletnu tehničku podršku za sve proizvode koje prodaju. Telefon za kontakt je **321 51 51**, a internet adresa **www.dl.co.yu**
- **Asus** je jedna od najpoznatijih svetskih kompanija osnovana 1989. godine i poznata je po najkvalitetnijim komponentama bilo da su u pitanju matične ploče, grafičke karte, notebook računari, optički uređaji za skladištenje podataka itd.

Sedište kompanije se nalazi na Tajvanu, a pored Tajvana, Asus ima fabrike i u Kini i predstavništva na svim kontinentima. Trenutno zapošljava oko 15000 ljudi širom sveta i ima kapacitete za proizvodnju 2 miliona matičnih ploča i 150000 notebook-ova mesečno.

ASUS barebone
P4
PRODIGY
TERMINATOR
PUNDIT
Asus Barebone sistemi predstavljaju savršeno odmerenu kombinaciju računarskih komponenti najvišeg kvaliteta i funkcionalnog dizajna koji omogućava jednostavan proces sklapanja sistema. Ključne PC komponente kao što su matična ploča, grafički procesor, audio kontroler, LAN adapter i optički uređaj prestavljaju sastavne delove Barebone sistema, što korisnicima daje mogućnost kreiranja sistema bez imalo muke.
Kompaktan i dopadljiv dizajn ASUS Barebone sistema čini ih idealnim rešenjem za bilo koje okruženje - kancelarijsko ili kućno, uz vrhunske performanse, dizajn, pouzdanost i kvalitet.
www.dl.co.yu
Direct Link
Beograd, Mike Alasa 9, 011/ 321 51 51
ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

Drevni zapis iz '90

Nedavno otkrivena stena od dve tone u Engleskoj podigla je veliku prašinu među arheolozima. Naime na steni koja je svojevremeno donesena iz Norveške radi pojačanja morskog nasipa u mestu Gorlestone, a koju je more nedavno izbacilo na obalu, su otkriveni uklesani drevni znaci za vatru, plamen, zmiju i zmaja. Pokrenula su se razna arheološka savetovanja i tumačenja, pa se dešifrovanjem došlo do mistične poruke: "ovaj kamen je za one koji slave uz vatru". Većina arheologa, iskusnih stručnjaka se složila da je uklesana poruka na kamenu stara bar 2,000 godina i zahvalila bogu što im je poslao tako nešto.
Koji blam! Ta "prastara" tvorevina zaista potiče iz Norveške (uvezena je odatle), ali zapis datira iz 1995. godine, kada ga je nezaposleni britanski kamenorezac iz Norwich-a, Barry Luxton uklesao želeći da obogati lokalnu turističku ponudu. Ne želeći nikog da obmani on je nameravao da obeleži druidski praznik May Day tako što će uklesati drevnu poruku na parčetu kamena.
U celoj priči je neverovatno to što je običan kamenorezac (i to nezaposleni, što podrazumeva manjak prakse) uspeo tako vešto da ukleše poruku da je prevario mnoge eminentne arheologe. Ako ništa drugo čoveku su trebali da odaju priznanje za umeće tako što bi mu našli zaposlenje, očigledno je talentovan.

THe GaMe®

OKTOBAR 2003 • BROJ 54

Izdavač .... P.A.Z.I. Press
Broj pripremio, uredio i realizovao .... Uroš Jojić, agencija ActionTrip
Sekretarica redakcije .... Ivana Siljanović
Marketing 011/380 77 36
Telefon redakcije 011/380 77 12
Priprema štampe i grafičko oblikovanje .... ElkoPrint, grafički atelje 011/416-134, Beograd
Štamparija .... Kolorton, Beograd
Adresa .... The Gamer P.Fah 32 11050 Beograd 22
Web .... www.gamer.co.yu
E-mail .... office@gamer.co.yu
ISSN broj 1451-1002

CIP - Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије, Београд
681.3
The Gamer / Urednik Uroš Jojić. - God. 1, Br. 1 (1999)- , - Beograd : P.A.Z.I. Press, 1999- (Beograd : Kolorton). - 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-1002 - The Gamer
COBISS.SR - ID 85748994

Index OGLAŠIVAČA

ALFA MEDIA 29
AMERICAN INK JET 55
ANTAMEDIA 83
BEOSOFT 33
BONUS 99
COMPUTER DREAM 2
COMPUTER LAND 3
DIRTECT LINK 105, 107
ELKOPRINT 101
EXXTEREME 3D 23
GAME OVER 19
GAMES 15
IN RADIO 40
MINIST. ZDRAVLJA - UGASITE CIGARETU! 89
POBEDNIK 93
TELEPORT 65
TUCK 18
TV MOBILIJA 27
VEA COMP 55
VEGA 99
VERAT NET 103
ULTRA 55

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

1. **VeA Comp** kompjuterski sto
2. Tromesečna pretplata na časopis **THe GaMe®**
3. Aktuelni broj **CD-a** Gamer Plus

propozicije

1. ČITKO POPUNITI anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja-časopisa).
2. OBAVEZNO popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U OBZIR DOLAZE samo kuponi koji dođu u redakciju do petnestog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika.
4. KUPON POSLATI na adresu: The Gamer, p. Fah 32, 1050 Beograd 22.
5. NAGRADE možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. ONOG TRENUTKA kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

REZULTATI NAGRADNE IGRE IZ **53. BROJA**

1. NAGRADU **VeA Comp** KOMPJUTERSKI STO dobio je: **Ivan Klisura,** Beograd
2. TROMESEČNU PRETPLATU na časopis **THe GaMe®** dobio je: **Miloš Erić,** Smederevo
3. CD Gamer Plus dobio je: **Branko Smiljanić**, Požarevac

dobitnici

ACORP® INTERNATIONAL

APC®
Legendary Reliability™

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Belinea
MONITORS BY MAXDATA

Allied Telesyn

LEXMARK™
We're Always Working.™

TELDOR

UMAX

www.dl.co.yu

Direct Link
011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.

I još puno novih igara

nove IGRE za vaš MOBILNI TELEFON

Za modele :

- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : 041 20 20 20

Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.
Cena poziva : 0,36 din / sec